カプコン『バイオ』、ナムコ『リッジ』、バンダイ『ガンダム』がXbox 360に登場!

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

Xbox 360情報満載!

2005 SEP. 9月号 特別定価630Yen



特別付録
まもなく新創刊!
ファミ通Xbox 360 Preview

特集 Xbox 360

- ナインティナイン・ナイツ
- フレームシティ
- デッドライジング
- 【eM】-eNCHAMT arM-
- プロジェクトゴッサムレーシング 3
- テストドライブ アンリミテッド

DEAD OR ALIVE 4

ファミ通グループ各誌合同企画!!
ファミ通一族 "次世代"の陰謀 NEXT GENERATION
おまたせ! 人気企画復活!!

最速情報
Xbox サミット 2005開催!
Xbox 360新作タイトルが怒濤の発表!!

短期集中連載
その魅力にトコトン迫る! Xbox 360徹底解剖!

XBOX
- プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ
- ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ
- 真・三國無双4
- ビートダウン
- NINJA GAIDEN Black
- Sudeki ～千年の暁の物語～
- コンカー：ライブ&リローデッド
- ジェイドエンパイア
- フォルツァ モータースポーツ
- メタルスラッグ5

緊急速報 Xbox 360

バイオハザード5

リッジレーサー6／ランブルローズ ダブルエックス(仮題)／天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング
エブリパーティ／ワールドエアフォース(仮題)／レッスルキングダム／ラブ フットボール(仮題)

特別企画
スペシャル対談
坂口博信氏×田中弘道氏
ミストウォーカー　スクウェア・エニックス
オンラインゲームとXbox 360の未来を語る!?

ファミ通.com


このファンタジーを待っていた。
SUDEKI
千年の暁の物語
イラスト:山本ヤマト
Sudeki ~千年の暁の物語~
好評発売中
5,800円
www.xbox.com/jp/sudeki/
Xboxから、待望のアクションRPG登場。光と闇、2つの世界に引き裂かれたファンタジックな世界で待ち受ける、息もつかせぬ戦いの日々。豪華声優による完全日本語吹き替えや、すべてがフルポリゴンでつくり込まれた緻密な世界に熱中まちがいなし。ファンタジー、アクション、RPGのすべての醍醐味を凝縮した自信作。「Sudeki」で新しい冒険、はじめよう。
CERO 15 15才以上対象
Microsoft game studios
XBOX
It's good to play together


DOUBLE-S.T.E.A.L
THE SECOND CLASH
ダブルスティール　ザ・セカンド・クラッシュ
爆走カーアクション「ダブルスティール」の続編が登場！
好評だったグラフィックがさらに進化。HDTV（D4）にも対応し、迫力の映像が迫る。
今度の舞台はシカゴの街。多彩な車で傍若無人にぶっ飛ばせ！
ミッション遂行のためには手段を選ぶな！
お騒がせコンビは今日もシカゴで大暴れ！
ダブルスティール THE SECOND CLASH
2005年8月4日発売予定
5,800円
CERO 12
BUNKASHA GAMES
www.xbox.com/jp
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE

C O N T E N T S

緊急速報 Xbox 360

バイオハザード 5	014
エブリパーティ	018
ワールドエアフォース（仮題）	020
レッスル キングダム	022
天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	024
ランブルローズ ダブルエックス（仮題）	026
リッジレーサー6	029
ラブ フットボール（仮題）	029

特別対談 ミストウォーカー 坂口博信氏 × スクウェア・エニックス 田中弘道氏 030

Xbox 360 SPECIAL

DEAD OR ALIVE 4	036
ナインティナイン・ナイツ	042
フレームシティ	046
[eM]-eNCHANT arM-	050
デッド ライジング	054
PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3-	056
TEST DRIVE Unlimited	058

緊急速報

プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ	062

X SPECIAL

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	064
真・三國無双4	070
ビートダウン	072
NINJA GAIDEN Black	074

短期集中連載

Xbox 360 徹底解剖 033

ファミ通グループ合同企画 ファミ通"次世代機"の陰謀 060

X攻略

Sudeki～千年の暁の物語～	084
コンカー：ライブ&リローデッド	088
ジェイドエンパイア ～翡翠の帝国～	092
Forza Motorsport	096
メタルスラッグ5	098

Xbox International

ワーコレガレージ	102
海外ゲームMANIAX	104
Xbox Liveで使える英会話講座	106

ファミ通Xbox Express	006	Phantom Dust LABORATORY	101
New Game Cross Review	011	ライブアーケードジャーナル	107
編集長日記	013	Xboxコミュニティーライフ	108
Team NINJA FREAKS	076	Xboxイチオシ SHOP@ファミ通Xbox	109
READER'S box	078	X Schedule	113
Hey! Hey! Halo!!	100	X Present&アンケート	114

COVER



『DEAD OR ALIVE 4』
©TECMO,LTD. Team NINJA 2005
デザイン：山本和幸



特別付録
小冊子
ファミ通Xbox 360 Preview

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

Xbox 360

エブリパーティ	018
[eM]-eNCHANT arM	050
TEST DRIVE Unlimited	058
DEAD OR ALIVE 4	036
デッド ライジング	054
天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	024
ナインティナイン・ナイツ	042
バイオハザード 5	014
フレームシティ	046
PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3-	056
ランブルローズ ダブルエックス（仮題）	026
ラブ フットボール（仮題）	029
リッジレーサー6	029
レッスル キングダム	022
ワールドエアフォース（仮題）	020

Xbox

Atari Anthology	011,012,103
Conker :live and Reloaded	088
ジェイド エンパイア～翡翠の帝国～	092
真・三國無双4	012,070
Sudeki～千年の暁の物語～	084
ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	011,064
NINJA GAIDEN Black	074
ファントムダスト	101
Forza Motorsport	096
プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ	062
Halo 2	100
メタルスラッグ5	011,098
Rapala Pro Fishing	012,102

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　Tel 0570-060-555（代表）

スペック内 記号の見かた

●対応ハード
=Xbox用ソフト
=Xbox 360用ソフト

●プレイ人数
最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
— — =ともにプレイ人数が未定の場合

●対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
=恋愛　=恐怖　=飲酒・喫煙
=セクシャル　=ギャンブル　=麻薬
=暴力　=犯罪　=言葉・その他

●Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
OP — =オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

日本向けのタイトルが続々と発表！

Xbox Summit 2005開催！

7月25日、都内にてXbox Summit 2005が開催された！　サードパーティーのVIPなど、豪華ゲストを多数招いて開かれたこの発表会では、Xbox 360の年末発売へ向けて、日本市場における戦略が明確にされるとともに、驚くべきタイトルラインアップが明らかにされたのだ。

発表会は、マイクロソフトのビル・ゲイツ会長による「日本で確かな成功が収められることを信じています」というビデオメッセージでの力強いコメントで幕を開けた。まず登壇したのは、コーポレートバイスプレジデントのピーター・ムーア氏。同氏は「日本がゲームのメジャーリーグなのです！」と発言。マイクロソフトがいかに日本市場に注力しているかを改めて強調した。引き続き舞台にあがった丸山嘉浩Xbox事業本部長は、「次世代のエンターテインメントはハイビジョン、オンライン、カスタマイズからなる"ハイデフ エンターテインメント"が主流になります。Xbox 360では、そんな次世代のエンターテインメントを感じさせるタイトルを、たくさんリリースしていきます」と宣言した。

そんな、キーパーソンたちの言葉を裏付けるべく、発表会では34社47本もの新規タイトルを含む、各社選りすぐりの対応タイトルが続々と発表！　「開発キットが国内で1000台は出回っている」（丸山）との言葉どおり、ソフト開発が順調に進んでいることをアピールするものとなった。真夏の暑さにも負けないXbox 360のホットな情報は、ファンにとって何よりの贈り物に。今回は、そんな発表会の詳細リポートをお届け！

年末発売へ向けてそのソフト戦略の一端が明らかに！



←会見には、日本市場成功のカギを握る、大手パブリッシャーの要人が軒並みゲスト出演！　その陣容の充実ぶりを見せつけた。「日本市場重視」の何よりのメッセージなのだ！



➡Xbox Summit 2005の開幕を宣言したのは、マイクロソフトのビル・ゲイツ会長。「私たちは、日本が非常にシビアなマーケットであることは理解しています。Xbox 360は、日本市場に適した製品、パートナー、ゲームタイトル、的確なタイミングを考慮することで、日本で確かな成功が収められることを信じています」と日本市場への注力ぶりを明言した。

各社が新タイトルを続々とお披露目！ 大手ゲームメーカーの"本気"が見えた！

「すべてのメジャーなパブリッシャーが、日本においてXbox 360向けのゲームを提供するとコミットしてくれたことを光栄に思います」とのピーター・ムーア氏の発言に偽りはない。会見では、日本のほぼすべての大手ソフトメーカーがXbox 360向けのタイトルを発表し、タイトルラインアップの充実ぶりを見せつけた。

ソフト紹介のトップバッターを担ったのは、ゲームリパブリックの岡本吉起氏。マイクロソフトとコラボレーションしてのXbox Live対応作『エブリパーティ』を世界初お披露目したのだ。引き続き、ナムコの『リッジレーサー6』やバンダイの『機動戦士ガンダム』、カプコンの『バイオハザード5』、コナミの『ウイニングイレブンシリーズ』など、ゲストの登壇を交えて新規タイトルが続々と発表。日本の大手ゲームメーカーの"本気ぶり"がわかるタイトルラインアップとなった。日本市場の成功へ向けてソフト戦略に死角はない!?

⬇「Xbox 360ではあらゆるジャンルに挑戦します」とナムコの原口洋一常務取締役員が発言。『リッジレーサー6』や『Love FOOTBALL』（画面）など4タイトルを発表した。





←バンダイは、常務取締役の鵜之澤伸氏が登壇。FPS『機動戦士ガンダム』や、アニメとのメディアミックスのタイトルなどを明らかに。

屈指のキラータイトル『ウイイレ』が国内向けに！



➡コナミは石塚通弘ゲームソフトカンパニー プレジデント（写真）と、『ウイニングイレブン』のプロデューサー塚本昌司氏が出席。『ウイイレ』は2006年の秋から冬までには出したいとか。

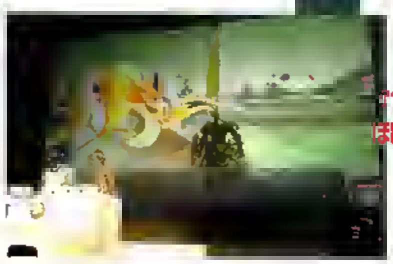


⬆ついに岡本吉起氏の新作が発表！　「ゲームでもっとも大事なのは楽しむものであるということ。みんなでワイワイ楽しんでもらえるものを提供したい」とコメント。

⬇現行機を支えてきたテクモの板垣伴信氏も登壇。『DEAD OR ALIVE 4』をはじめ5タイトルをXbox 360向けに開発中（すべてXbox 360オンリー！）と明言！



『ファイナルファンタジーXI』はほぼ完成版を実機でデモプレイ！



⬅スクウェア・エニックスは田中弘道氏が登場。『ファイナルファンタジーXI』を実機上でプレイした。「ソフトはほぼできているので、じつはXbox 360の発売待ち状態」とのこと。



「間違いなく日本市場を最優先する!」
(ピーター・ムーア バイスプレジデント)

現行機の苦戦を通して，世界でももっとも進んだ日本のゲーム市場からいろいろなことを学びました。Xbox 360の開発には日本で学んだことがフルに活用されています。Xbox 360の外観は，日本でデザインされ，非常にスリムで美しいものに。そして機能性，パワーによってユーザーが次世代に期待する驚くべきグラフィックも実現しました。さらに，ゲームメーカーは開発環境"XNA"により，魅力的なゲームを早く作ることが可能です。つまり，Xbox 360が次世代ゲーム機として決定的なメリットを持つことになるのです。さらに今回，メジャーな日本のゲームメーカーとパートナーを結べました。日本では，日本人がメジャーリーグで活躍すると，世界に通用したと言われます。逆に，欧米のゲーム業界では日本で成功したら世界に通用したと考えるのです。つまり日本はゲームのメジャーリーグなのです。日本のゲームメーカーの経験やスキルによって，今日からエンターテインメントの将来がスタートします。ご期待ください!

⬇次世代デジタルエンターテインメント時代の到来を宣言した丸山Xbox事業本部長。





⬆実際のシステムが実機でデモプレイ。インターフェースが"ブレード"と呼ばれることが発表された。そのほか，従来と違ってXbox Live接続時にはクレジットカードが不要であることも，改めて明らかにされた。

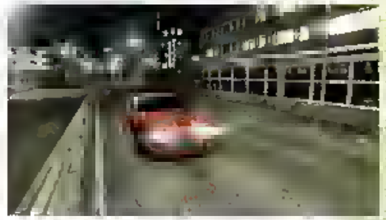
ハイデフエンターテインメントの時代に見合ったソフトを投入!

各メーカー発表内容の詳細(メーカー名は登壇者順)

メーカー名	発表内容
マイクロソフト	「エブリパーティ」と併せて，キュー エンタテインメントの水口哲也氏などが登壇して「ナインティナイン・ナイツ」の最新映像も紹介。同作では，5体のプレイヤーキャラなども明らかにされた。
ナムコ	「Xbox 360向けに数タイトルを開発中」と発言した原口氏だが，発表会では「リッジレーサー6」(Xbox Live対応)や「新RPG」など4タイトルを発表。「フレームシティ」では新しい映像が紹介された。
バンダイ	3タイトルをXbox 360オリジナルで開発中と鵜之澤伸常務取締役，2006年内の発売を目指す。ディンプス開発の「機動戦士ガンダム」や，アニメとの融合を目指したタイトルなどを明らかにした。
フロム・ソフトウェア	プロデューサーの竹内将典氏がビデオ出演し，同社が満を持して放つ本格的なRPG，「[eM] -eNCHANT arM-」の最新映像を公開。
エレクトロニック・アーツ	開発部スタジオのバイスプレジデント，スタン・チャウ氏がビデオ出演。「NBAライブ06」(仮題)など，日本向け3タイトルを発表。
テクモ	板垣伴信氏が登壇。本体発売と同時に全世界でオンライン対戦ができる「DOA4」を紹介，ほか，「DEAD OR ALIVE Xtreme 2」，「Project Progressive」など5本をXbox 360で開発中と明言。うち1タイトルは「衝撃が大きいので取っておきます」とか。
カプコン	開発統括の稲船敬二氏が登壇し，1000体以上のゾンビがひとつの画面で登場する「デッドライジング」の最新映像をお披露目。また，同社のキラータイトル「バイオハザード5」の投入を発表した。さらには，「アクション要素の強いタイトルを近々発表」とも!
元気	浜垣博志社長がビデオ出演し，「首都高バトル」(仮題)を発表。「ハイデフ&ハイクオリティーのXbox 360には期待」とのこと。
ハドソン	レッド・エンタテインメントの広井王子氏がビデオで，「天外魔境ZIRIA-遥かなるジパング-」を発表。「自分が最初に手掛けたソフトが，新ハードで発表されるのはうれしいこと」とコメントを寄せた。
コナミ	ゲームソフトカンパニー プレジデントの石塚通弘氏により，「ウイニングイレブンシリーズ」など3タイトルを開発中であることを発表。「ハードのコンセプトと同様に，全方位に向けていきたい」とスポーツゲーム以外にも複数のタイトルを準備中であることを示唆した。
スクウェア・エニックス	田中弘道氏が「ファイナルファンタジーXI」を実機でプレイ。「史上空前のβテストを準備しています」との力強い言葉が飛び出した。

空前絶後のタイトルラインアップが明らかに!

Xbox Summit 2005で発表された新作をすべて紹介! その数34社47タイトルで，すでに発表済みのものも含めると，現時点で63本のXbox 360向けタイトルが明らかに。しかも，これらのタイトルはまだまだ氷山の一角。会見で登壇した泉水敬ゲームコンテンツ推進部長は「ロケットスタートを実現させたい」と発言したが，その言葉が信憑性のあるものに。



⬆元気の看板タイトル「首都高バトル」(仮題)など，実力作がずらりと並んだ，ファンにとってはこれ以上ないラインアップに。

Xbox Summit 2005で発表された新タイトル

メーカー名	タイトル名
アイディアファクトリー	未発表
アイドス	未発表
アークシステムワークス	対戦型メーレーアクション
アクティビジョン・パブリッシング	コール・オブ・デューティ 2 トニーホークス アメリカンウエストランド クウェーク4 ガン
アートディンク	A列車で行こうX
SNKプレイモア	KOFマキシマムインパクト2(仮題)
エレクトロニック・アーツ	FIFA 06(仮題) ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド(仮題) NBAライブ06(仮題)
カプコン	バイオハザード5
キッズステーション	未発表
キャビア	未発表
グレフ	未発表
元気	首都高バトル(仮題)
コーエー	真・三國無双4 Special(仮題)
コナミ	ウイニングイレブンシリーズ(仮題) ランブルローズ ダブルエックス(仮題) プロ野球スピリッツ(仮題)
サクセス	オペレーション・ダークネス(仮題) ズーキーパー(仮題)
ジャレコ	未発表
スパイク	未発表
タイトー	ワールドエアフォース(仮題)
THQ Japan(設立予定)	Saints Row The Outfit
ディースリー・パブリッシャー	地球防衛軍X(仮題) お姉チャンバラX(仮題)
テクモ	DEAD OR ALIVE Xtreme 2 Project Progressive(アクションゲーム)
トミー	ゾイド(仮題)
トレジャー	未発表
ナムコ	リッジレーサー6 新RPG(仮題) Love FOOTBALL(仮題)
ハドソン	天外魔境ZIRIA -遥かなるジパング-
ハムスター	未発表
バンダイ	機動戦士ガンダム(仮題)
バンプレスト	スーパーロボット大戦(仮題)
ビベンディ ユニバーサル ゲームズ	未発表
フロンティアグルーヴ	未発表
マイクロソフト	エブリパーティ
マーベラスインタラクティブ	未発表
ユークス	レッスルキングダム
ユービーアイソフト	ゴーストリコン:アドバンスウォーファイター(仮題)

Xbox News Headline

今号のおもなニュース 6月21日～7月20日

このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースを中心にお届けするコーナー。暑い夏にも負けないくらい、ホットな情報がめじろ押しです！

Event 世界最大級のゲーム大会に『DOAU』が採用！

世界最大規模のゲーム大会として注目を集める"World Cyber Games（WCG）2005"の予選がこの夏開催される！　この大会では、毎年PC版や家庭用ゲームなどから7～8タイトルが"公式種目"としてセレクトされ、それぞれのタイトルで世界一の座をかけて競うことになる（そのうち日本で予選が行なわれるのは2タイトルのみ）。今年の公式種目で注目されるのは、日本のタイトルとしては初めて公式種目に採用されたテクモの『DEAD OR ALIVE Ultimate』。気になる日本予選については、まずは8月20、21日の両日にXbox Live上にて実施。エントリーは予選当日の先着順となっているのでご注意を。翌週のXbox Liveでの2次予選を経て、日本における最終予選は、9月16日～18日（16日はビジネスデイ）に開催される東京ゲームショウ2005で実施。その最終予選を勝ち抜くと、11月16日～20日にシンガポールで行われるグランドファイナルに進出できるのだ。

全世界70ヵ国で100万人以上の参加者が見込まれるWCG 2005。賞金総額42万ドル（約4700万円）という未曾有の規模を誇るこのゲーム大会を制するのは誰に？　大会の詳細は公式ホームページでご確認を。

▶▶▶http://www.worldcybergames.jp/



⬆前回の模様から。今回『Halo 2』も公式種目に採用されていたのだが、残念ながら日本予選からは外れてしまった。

Topic Xbox 360にマーヴェルのキャラクターが登場！

人気スーパーヒーローがXbox 360に参戦！　マイクロソフトが、マーヴェルエンタープライズと多人数参加型オンライン（MMO）ゲームの開発、販売におけるライセンス契約を締結したことを発表。マーヴェルといえばご存じのとおり、スパイダーマンやX-メン、ハルクといったアメコミの人気スーパーヒーローを多数生み出した会社として有名で、これまでに5000以上のキャラクターを輩出。今回の契約によりマイクロソフトは、Xbox 360向けにマーヴェルのキャラクターが登場するMMOゲームを開発することを決定した。

マイクロソフトのバイスプレジデントであるピーター・ムーア氏は、この件について以下のように語った。

「マーヴェルの魅力的なキャラクターをインタラクティブなゲームの世界に取り入れることができ、うれしく思います。スーパーヒーローや敵役などユニークなキャラクターたちが、Xbox 360で信じられないほど精細に再現されるはずです」（ムーア）。

一方のマーヴェルのワールドワイドプレジデント、ティム・ロスウェル氏は、「オンラインゲームによって、当社のキャラクターが理想的な形で世界に広まると考えています」とコメント。マーヴェルキャラが登場するゲームはいままで数多くリリースされているが、スーパーヒーローがMMOでどのような活躍を見せるのか、楽しみだ。現時点では、マーヴェルのどのキャラクターが登場するのか、そしてゲームのタイトルや発売日も未発表。数ヵ月内に詳細が明らかにされる予定だ。また、日本での発売については未定とのことだが、マーヴェルといえば日本でも人気のブランドだけに、期待したい。

Topic ファミ通Xbox杯『スパイクアウト』プレイコンテスト結果発表！

セガとファミ通Xboxが協力して開催した『スパイクアウト』プレイコンテストに、たくさんのご応募を本当にありがとう。今回はその審査結果をお届けしよう。

まずは超絶プレイ部門から。早解きやオリジナルコンボなど、腕のすごさを競う部門にて、見事優秀賞に輝いたのはスパイクで肺炎さん。ヴァイドを使用し、壁を利用した無限コンボでハイスコアをたたき出すのだが、理屈ではわかっていてもそういう状況に持っていくのは難しい。敵の誘導や時間配分など、まさにやり込んだ結果であろう。

アホプレイ部門は、トラガリさんに決定。ふだんはまず行けないであろう場所に、さまざまなテクニック（?）を駆使して入り込んでしまう。屋根の上などはもちろん、アストロモールの店の中に入ったりもする。アイテムのバケツをかぶったままプレイするテクなど、その様子はまさにアホプレイ！　以上2名には、セガからプロデューサーの名越氏からサイン入りサントラが贈られる。



⬅壁際で無限コンボ。99ヒットでカンスト。



➡ありえない場所を歩いている?



⬅エネルギッシュなプレイを観て「おお、すごいなあ」なんて気分になれたのは久しぶりですね。（名越氏談）

黒い玉手箱 Xbox 360の新機能が発覚！

神奈川県が『グランド・セフト・オートIII』を有害図書に指定したのを受けて、CESAが"18歳以上対象ソフト"の販売の自主規制案を発表するなど、何かと騒がしくなってきたゲームソフトの倫理問題。それに対応するかのように、マイクロソフトが、Xbox 360ではゲームソフトの年齢制限に応じてアクセス制限を設定できる"保護者による設定"機能を導入すると発表した。これは、ゲームソフトの起動時に、ソフト内にあるCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）に準拠した年齢区分データを読み取り、本体のデータに合わせてアクセス制限を行うというもの。ゲームソフト以外にも、Xbox Liveのフレンド登録やコンテンツダウンロードに際しても、制限を設けられるようになっている。

また、将来的に日本でDVDコンテンツのレーティングが導入された場合への対応として、DVDビデオの視聴を8段階で制限する機能を実装するという。ゲームの表現がよりリアルになるにつれ、ハードメーカーがよりきめ細かい対応を求められるのも、時代の要請なのかもしれない。

やじうまニュースX その1

杉並区の小中学校の授業にXboxが導入された！ゲーム機が拓く、学校教育の新たなる可能性とは？

先月号でお伝えしたとおり，マイクロソフトが"Xboxの教育的利用の推進"を目的として、東京都杉並区の小中学校にXboxを80台贈呈した。このニュースは"教育現場にゲーム機を導入！"ということで、マスコミなどでも大々的に報じられたが，杉並区ではさっそくXboxとXbox ビデオチャットを盛り込んだ授業を実施し，大きな注目を集めた。今回は，そんな杉並区の取り組みを紹介する。

泉南中学校および東原中学校で実施されたのは、都内で行われたIT関係の講演の模様をビデオチャットにてナマ中継、その講演をもとにして両校の生徒がテレビ会議を行うというもの。世界初ともいうべき、ビデオチャットの講演に登壇したのは，マイクロソフトのビル·ゲイツ会長！



⬆ビデオチャットを使って生徒どうしでディスカッション。本当に楽しそう。

ゲイツ氏がモニターに登場するや，生徒からは図らずも歓声が沸きあがったのだ。その後の生徒どうしによるディスカッションも、テレビで顔を見合わせながら話すというシチュエーションが新鮮だったのか，非常に盛り上がったものとなった。

一方，長瀬中学校ではXbox ビデオチャットを利用してのオンライン授業が行われた。講師として招かれたのは、スペシャルオリンピックスの理事長を務める細川佳代子氏。スペシャルオリンピックスとは、知的発達に障害のある人たちにスポーツを教えていくボランティア団体。生徒たちは日ごろ滅多に接する機会のない細川氏の話が直接聞けるとあってか，熱心に耳を傾けていたのだ。「生徒さんたちが生き生きと楽しそうに授業に取り組んでいる姿を見て，やはり子供たちは、新しいことに挑戦するときは，本当に目を輝かせるのだと思いました」と細川氏もビデオチャットを使っての授業に手応えを感じていたようだった。

108ページでは、杉並区にXboxを導入するにあたって主導的な役割を果たした，3名へのインタビュー記事を掲載。こちらも要チェック！

Xbox ビデオチャットで学校の授業が活性化!!

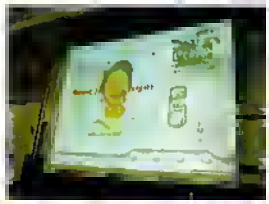




⬅⬇泉南中学校ではビル・ゲイツ氏の講演後に東原中学校とのディスカッション！先生もかなりの手応えを感じていたよう。



⬅都内で行われたゲイツ氏の講演を中学校にナマ中継。



⬅長瀬中学校では細川氏によるオンライン授業が。

著名人のナマの声に触れる絶好の機会！





⬆➡生徒たちはフリップなども用意して，細川氏に質問を行った。生徒たちにも「楽しかったです」と大好評だったのだ。

やじうまニュースX その2

実力作がずらり並ぶXbox上半期販売本数TOP10 見事1位に輝いたのは、珠玉のRPG『Fable』!!

リリースされたタイトルは22作品と、本数的には寂しめだったものの、良作揃いだった今年前半のXboxソフトラインアップ。1位を獲得したのは，斬新なゲーム性と丹念な作り込みが好評だった『Fable』。日本で待望されていたRPGということもあって，10000本を超えるヒットを記録した。2位，3位はアーケードで人気を博したセガの2タイトルがランクイン。とくに『スパイクアウト バトルストリート』は，首を長くして待っていたファンも多かったようだ。以下，『キングダムアンダーファイア～ザ·クルセイダーズ～』，『Forza Motorsport』とバラエティーに富んだ実力作が並ぶ。セールス的にいまひとつの感は否めないものの，Xboxの実力のほどを見せつけるに十分なTOP10だったのでは？



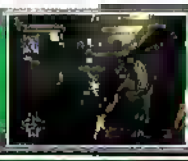
⬆世界的に大ヒットを記録した『Fable』。Xboxのポテンシャルを遺憾なく発揮。

●Xboxソフト上半期販売本数TOP10●

順位	タイトル名	メーカー	発売日	本数
1	Fable	マイクロソフト	3月17日	12090本
2	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	10635本
3	OutRun2	セガ	1月27日	8842本
4	キングダムアンダーファイア ～ザ·クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	6716本
5	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	5662本
6	トム·クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	4602本
7	スター·ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック·アーツ	2月17日	4460本
8	ブリンクス2 バトル·オブ·タイム&スペース	マイクロソフト	2004年11月18日	4411本
9	METAL WOLF CHAOS	フロム·ソフトウェア	2004年12月22日	3818本
10	Halo 2(ヘイロー 2)	マイクロソフト	2004年11月11日	3607本

※集計期間：2004年12月27日～2005年6月26日

Xboxソフト売上ランキング TOP10



初登場が5本と、かなり賑やかなランキングに。動きが目立つのはRPGタイトルで、1位の「ジェイド エンパイア」に3位の「Sudeki」、そして8位の「Fable」と3タイトルがランクイン。ここへきて、RPGがやっと充実してきたよう。「スター・ウォーズ リパブリックコマンド」が5ヵ月連続ラインクインしているのは立派。映画も公開されて、さらなる盛り上がりが期待できる。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	6月16日	3283	3283
2	—	コンカー：ライブ & リローデッド	マイクロソフト	6月30日	2570	2570
3	—	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	7月14日	2014	2014
4	—	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	6月23日	1662	1662
5	—	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	6月16日	1524	1524
6	2	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	5月26日	1005	2640
7	1	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	913	6051
8	3	Fable	マイクロソフト	3月17日	823	12485
9	6	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	625	4979
10	5	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	617	4745

集計期間：6月13日～7月17日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：6月13日～6月19日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	1572
2	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	824
3	Forza Motorsport	マイクロソフト	289
4	Fable	マイクロソフト	239
5	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	224

2週目Best5 集計期間：6月20日～6月26日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	885
2	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	655
3	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	298
4	Forza Motorsport	マイクロソフト	235
5	Fable	マイクロソフト	189

3週目Best5 集計期間：6月27日～7月3日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	コンカー：ライブ & リローデッド	マイクロソフト	1496
2	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	423
3	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	305
4	Forza Motorsport	マイクロソフト	167
5	Fable	マイクロソフト	152

4週目Best5 集計期間：7月4日～7月10日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	コンカー：ライブ & リローデッド	マイクロソフト	617
2	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	345
3	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	247
4	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	222
5	トム・クランシー・シリーズ [illegible]	ユービーアイソフト	151

5週目Best5 集計期間：7月11日～7月17日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	2014
2	コンカー：ライブ & リローデッド	マイクロソフト	455
3	ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～	マイクロソフト	288
4	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNKプレイモア	245
5	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	233

ハード販売台数

●6/13～6/19	219台
●6/20～6/26	201台
●6/27～7/3	237台
●7/4～7/10	204台
●7/11～7/17	162台
総販売台数(6/13～7/17)	1023台

累計販売台数 46万9454台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

台風一過というわけではないが、前号から一転して落ち着いたランキングに。そんななか、「ダブルスティール」の続編がランクインしてその人気ぶりをアピール。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	今冬	63.1
2	3	NINJA GAIDEN Black	テクモ	9月29日	47.5
3	2	DEAD OR ALIVE code : Cronus (仮)	テクモ	未定	46.3
4	4	ブルードラゴン	マイクロソフト	未定	33.5
5	5	ロストオデッセイ	マイクロソフト	未定	30.4
6	9	ビートダウン	カプコン	11月2日	21.7
7	6	PGR3・プロジェクトゴッサム レーシング3	マイクロソフト	未定	20.2
8	—	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	8月4日	16.4
9	7	デッドライジング	カプコン	未定	15.3
10	10	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	未定	15.1

※本誌8月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：6月30日～7月15日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

Team NINJAが4位までを独占！ Xboxユーザーの圧倒的な支持を見せつけた。12位に初登場した「Forza Motorsport」の今後にも期待したいところ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	165
2	3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	143
3	2	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	139
4	6	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	120
5	4	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	117
6	5	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	109
7	7	Fable	マイクロソフト	3月17日	78
8	12	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	41
8	8	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	41
10	9	OutRun2	セガ	1月27日	39
11	12	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	37
12	—	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	34
13	11	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	2003年3月27日	28
13	14	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	28
15	17	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	26
16	15	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	78
16	15	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	78
18	10	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	17
18	20	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	2004年6月10日	17
20	15	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	15

※本誌7月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

7月28日〜8月25日

作品	発売中(7月28日)	8月4日発売予定	8月4日発売予定
タイトル	メタルスラッグ5	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	(WC) Atari Anthology
発売元	SNKプレイモア	マイクロソフト	マイクロソフト
ジャンル	アクション Live対応	アクション Live対応	バラエティー Live対応
価格	5040円[税込]	6090円[税込]	5040円[税込]



メタルスラッグ5
アーケードのみならず、Xboxでもおなじみとなった、『メタスラ』シリーズの6作目を移植。今作からスライディングによるアクションが加わり、ステージや乗り物もボリュームアップ。2Dアクションの極みを体験せよ。



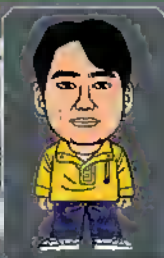
ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ
舞台を香港からシカゴに移し、約3年半の時を経て、暴走コンビ(あらゆる意味で)、マドカとメイリンが帰ってきた! ミッション、ステージ、クルマなどが大幅に増え、あらゆる部分がパワーアップした正統進化版だ。



Atari Anthology
ファミコンよりも早くテレビゲームを家庭に持ち込んだ業界屈指の老舗、アタリのゲームが85種類遊べる、歴史的価値のある作品。しかもXbox Live対応で多人数プレイも可能となっている決定版だ。

批評家

松井ムネタツ



仕事以外でゲームするとしたら、電車の中くらいしかないなあ……なんていう毎日だったのが、春に会社が引越となって通勤時間が減ったぶん、その時間がほとんどなくなってしまった。なので、早起きしてゲームしようかなあ、と。さて、何して遊ぼうか? 本誌編集長。

メタルスラッグ5 — 6
スライディングができるようになった!……とは言うものの、基本的にはいままでどおりのゲーム内容。本作のシリーズファンなら安心して楽しめるが、初プレイならその難易度の高さなどそれなりの覚悟が必要か。贅沢を言えばもっと家庭用オリジナル、Xboxオリジナル要素が欲しかった。

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ — 9
前作はロンチ発売でありながら相当なグラフィック処理でビックリしたが、今回もそのスゴさは相変わらず。ストーリーモードはあんまりボリュームがない印象もあるが、トータル的なやり込み要素はかなりのもの。ミニゲーム、クルマコンプリートなど、やればやるほど味が出る。

Atari Anthology — 6
四捨五入して40歳くらいのオヤジゲーマーならその懐かしさに涙しそうだが、そうでないいまどきのファンからすれば「これがゲームなの?」というほど画面はチープ。ゲームの歴史を学ぶにはいい。古きよき時代……とは言うが、ここまで古いとそのよさを感じ取れる人は少なそう。

石井ぜんじ



アニメ『げんしけん』を見ながら、続くゲームとたわむれている今日このごろ。このようにヌルイ日々を過ごしていると、そのうち訪れる『NINJA GAIDEN Black』に対応できない身体になってしまいそう。そろそろソフトを引っ張り出してきて、リハビリをしないとダメかも。

メタルスラッグ5 — 7
シリーズの最新作だが、ジャンプアクションとしての基本は変わらない。追加されたスライディングのアクションはさほど必要なかったか。中盤のミッションの展開、ボスのアイデアはなかなか見ごたえがある。しかしラストがあっさり終わってしまうのが残念。もうひとひねり欲しかった。

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ — 8
さまざまな状況のカーチェイスを楽しめるという、このシリーズならではのおもしろさは健在。よけいな新規システムが加わっていないのはむしろ正解か。いっぽうグラフィックや操作感覚は進化している。ハチャメチャな展開は相変わらずだが、一種の風格すら感じさせるようになってきた。

Atari Anthology — 7
アタリのアーケード、家庭用ソフトが満載されたファンのためのソフト。変なアレンジは加えられておらず、スプライトのちらつきまで忠実に再現されている。70〜80年代前半にかけてのゲームに興味がある人はコレクションしておこう。逆に当時の状況や知識がないと楽しめないかも。

ローリング内沢



昨年のE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)で映像が公開されたXbox版の『DOOM3』、国内ではいつ出るのかなあ、めちゃくちゃ楽しみにしてるんですが。FPSというジャンルの元祖とも言えるシリーズ。あのオドロオドロしい雰囲気がすごく好きなんですよねえ。

メタルスラッグ5 — 8
キャラの動きなど、見た目的にも楽しくプレイヤーを飽きさせない作りが◎。もう少しがんばればクリアーできそう、と思わせるゲームバランスも絶妙。まさに完成されたアクション。ただ新アクションや新スラッグが追加されたが本質は変わらない印象で、よくも悪くもマイナーチェンジ。

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ — 9
緻密に作られた箱庭内を爆走する自由度、数々の障害物を破壊する爽快感は前作以上。美麗なグラフィックやエフェクトもパワーアップされ見た目的にも◎。リアル系レースゲームにはないド派手なカーアクションが体感できる。ミッション達成の道筋が人それぞれなのもやり込みがいアリ。

Atari Anthology — 6
スポーツ、アクション、カーレースなど85種類のクラシックゲームが遊べるというその物量に圧倒。また当時のカタログなども見られ、ファンなら感涙もの。とはいえ、いま遊ぶと微妙なゲームも多くあくまでも原作を知っていて懐かしめる人向け。そこに魅力を感じられないとツライかな。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。来たるXbox 360のためにもHDTVの導入を検討したいのですが、いざ値段だとか部屋の広さだとかを考えると、躊躇してしまいます。家電を買うときにワクワクできる人が羨ましい。いつもしかたなく……って感じなんだよなあ。

メタルスラッグ5 — 5
最低一度は死んで覚えろ、という攻撃パターンが満載のステージ構成はシリーズのお約束。ギミックの利き具合は『3』を彷彿させるが、いかんせんゲーム性との連動が大味で、飽きがくるのが早いのもたしか。フィールドを探検し、制覇することに喜びを感じられる人であれば。

ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ — 8
"豪快さ"や"おバカさ"といったミーハーなキーワードをちらつかせつつも、じつはストイックな自己鍛錬タイプのカーアクション……というゲーム性は、前作同様。大小さまざまな目的をもってシカゴ市街地を乗り回せるフリードライブモードは、過酷なメインモードの息抜きに最適です。

Atari Anthology — 9
当時を知るゲーマーの懐古用グッズとして……などとは言いません。直観的なゲーム体験に飢えている人であれば、一生つきあえるゲームに出会えるチャンスが山のように眠っているソフトといえます。願わくば、自分と近い心持ちで対戦プレイに興じられるパートナーが欲しいところ。

イラスト:荒井清和

TOTAL POINT	メタルスラッグ5	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	Atari Anthology
	26POINT	34POINT	28POINT

※ (WC)"Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

つぎのページへつづく

8月4日発売予定

(WC) Rapala Pro Fishing



マイクロソフト
スポーツ　Live対応
5040円[税込]

ミネソタ、フロリダ、カリフォルニアといった北米の湖や川で、ルアーフィッシングを楽しめる。登場するルアーは、釣り好きにはおなじみの"Rapala"の実在モデルで、その総数は750以上も用意されているぞ。

8月25日発売予定

真・三國無双4



コーエー
アクション　Live対応
7140円[税込]

群がる無数の敵を倒しまくる爽快感が魅力の、群集なぎ倒しアクション。Xbox版はグラフィックが強化され、5.1ch対応など、さまざまな部分がパワーアップ。新システムを採用して戦略性がアップしているのも魅力。



今月はこれを買え！



編集部一押し



松井ムネタツ

- Rapala Pro Fishing：ビックリするのが、マニュアル操作だとルアーをうまくキャスティングできないという点。本物同様の操作、タイミングでないとまったく飛ばない。うまくできると、それだけでうれしい。さまざまな点においてリアルを追求している点は評価できるが、ゲームとしてはおもしろみに欠ける。
- 真・三國無双4：新しいアクションが加わって爽快感アップ、新拠点によって戦略性アップと、さらに完成度が上がった。PS2版は遠景がはっきり見えたりなどグラフィック面が前作から大きくパワーアップしているが、Xbox版ならではの強烈なパワーアップも欲しかった……なんていうのは、ぜいたく？
- 今月はこれを買え！：『ダブルスティール』は買っておいて損はない。何度も「あ～、ちくしょー」と悔しがりつつ、クリアーできたときの爽快感は別格。オヤジゲーマーな自分としては『Atari Anthology』も捨てがたいのだが、『三國無双4』も相変わらず楽しい。



石井ぜんじ

- Rapala Pro Fishing：登場するルアー、ロケーションの数が魅力の本格派。難度の幅も広くとっつきやすい。ただし舞台はおもに北米なので、日本の釣り人には馴染みが薄いかもしれない。まったりした雰囲気でゲームは進むので、せわしない人には向いていない。オンラインで釣果を競えるのは魅力といえる。
- 真・三國無双4：ザコ兵士が群がって襲ってくる迫力は、シリーズでも屈指といえる。武器と拠点システムの変更は、新たな戦略性への指向が感じられる。しかしプレイの幅を狭めることなく、戦略性が突出しすぎないように調整されているのは成功だろう。過去のシリーズ作品をやり尽くした人にもお薦め。
- 今月はこれを買え！：お薦めなのはズバリ『ダブルスティール』だ。ドライブというよりはむしろアクションで、ライトユーザーからマニアまで幅広く楽しめるはず。失敗を恐れずに、くり返し気楽にトライするといい。タイムを追及すれば奥の深さもあるぞ。



ローリング内沢

- Rapala Pro Fishing：ボートに乗ってスポットを捜しながら釣りをしトーナメントを勝ち抜いていく、というオーソドックスなシステムだが安心して遊べる作り。特筆すべきはその美麗なグラフィックと実際のキャスティング同様の操作感覚。メッセージはすべて英語だが、釣りに興味があればフツーに遊べるかと。
- 真・三國無双4：迫り来る敵をバッサバッサと斬りまくる爽快感はシリーズ同様◎。基本、攻撃ボタンを連打しているだけと比較的単純だが、ゴールまでのルートをどう攻略していくかを楽しむのがポイントのひとつ。そういう意味では、今作から進入拠点が争奪できるようになり戦略性もさらにアップした。
- 今月はこれを買え！：いい意味でバカゲーと言い切ってしまいます、『ダブルスティール』。衝突したクルマがド派手にブッ飛ぶその様は見てて笑ってしまうほど。実際にはありえないシチュエーションだけどゲームとしては爽快感抜群。アクション好きならオススメ。



戸塚伎一

- Rapala Pro Fishing：ロケーションや魚などのグラフィック面は、プレイ中のライブ映像(?)としての見栄えが抜群。アナログスティックによる一連のロッド操作は、日ごろ釣りに慣れ親しんでいない者でも"それらしさ"を味わえました。釣り糸のテンション調整もアナログ制御だったら、もっとよかったのに。
- 真・三國無双4：個が強調された物語を楽しめる無双モードは、3Dキャラの演技力向上もあって、楽しみ甲斐十分です。ゲーム部分は、敵のアルゴリズムが賢くなったことで、防御や超必殺技の重要性がアップ。ボタン連打の爽快感任せではすぐ壁にぶち当たるバランス調整は、好みの分かれるところ？
- 今月はこれを買え！：グラフィックがショボイとヤル気おきね、じゃなければ、『Atari Anthology』は本当にオススメ。"ゲーム版・100ます計算"としても活用できます(笑)。一連のシリーズものは、いきなり遊んだ場合のとっつきやすさは『三國無双4』がいちばんかも。

Rapala Pro Fishing：**26POINT**　真・三國無双4：**33POINT**

『Atari Anthology』

●マイクロソフト　●バラエティー　●8月4日発売予定　●5040円[税込]

その背景を知り、懐古して楽しもう

近年は、かっての名作ゲームラインナップを公式にまとめたタイトルがいくつか発表されている。今月紹介する『Atari Anthology』もそのひとつだ。ここではこのソフトの魅力を感じる手助けとして、70年代～80年代前半のAtariについて紹介していこう。

Atariは初めて商業用ビデオゲームをヒットさせたメーカーとして知られている。創業者の名前はノーラン・ブッシュネル。ユタ州立大学で電子工学を学び、遊園地でバイトをしていた彼は、当然のように商業用ビデオゲームの開発に手を染める。そして1972年にAtari社を創立し、1万台以上のヒットとなる『ポン』を発売したのだった。

Atariの優れた点は技術者の独創性である。2Dゲームの基本となったスプライト技術の開発、線画で高速処理を可能にしたベクタースキャン技術の応用、操作デバイスにはトラックボールを採用と、さまざまな試みを具体化していった。当時のゲームデザイナーは、ロックスター並にもてはやされたと言われている。家庭用の分野でもVCSと呼ばれるカートリッジ式システムを開発、タイトーの『スペースインベーダー』や自社製品『アステロイド』の移植で人気を博した。

独創性をキーワードに、一時代を築いたAtari。現在と技術の差は確かにある。しかし受け手のほうにセンスがあれば、当時のデザイナーの卓越したセンスと共感できることだろう。（石井ぜんじ）



↑線画で描かれた作品の数々は懐かしい感覚を与える。

↓プレイしてみれば、ゲームの原点を感じ取れるはず。



※(WC)"Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～

Vol.17

Xbox 360発表後ということもあり、読者からの反響も熱のこもったものが多い。今月も引き続きおたより紹介！

Xbox 360のこと、ファミ通Xboxのこと、みんなまとめておたより大紹介！

今回も引き続き，ファミ通Xboxへ寄せられたアンケートハガキの中から，さまざまな意見を採り上げたいと思う。まずは，Xbox 360に関する話題から。

●Xbox 360を楽しむためには，本体+HDTV+ネットパソコン（ブロードバンド）+クレジットカード+ソフト+周辺機器，すべてを揃えなければなりません。10万，20万では済まないコストです。最新携帯ゲーム機の普及台数からみても，段違いに敷居が高くなった360にどれだけの人が手を出すのでしょうか。（宮城県　K・Sさん）

正確には，Xbox 360を"とことん"楽しむには，確かにこれだけ揃えなければならないだろう。必須ではないので，本体+ソフトだけでもしっかり楽しめるはずだ。クリエーターに話を聞くと，ふつうのテレビでもちゃんと楽しめるように画面の調整はしているということだし，HDTVでなければダメなのかというと，そうでもない。とはいえ，これだけ盛んにHDだと言われると，そうでないと遊べない気もするのは確か。

僕は，本体価格とソフトラインアップしだいで他機種と対向できるだけの普及率になると踏んでいるし，いまのところ（まだ言えない情報も含めて）それだけの可能性があると思っている。

●基本的な質問なんですが，Xbox 360が発売となったあとは，現行のXboxのニューソフトは当然のように発売されなくなるのでしょうか？（茨城県　M・Oさん）

いま発表されている現行機のラインアップを観ると，そろそろ打ち止めかも……？という雰囲気が出てきているのは確かだ。発売日未定タイトルもほとんどない状態となっているので，2006年ははたしてタイトルがあるのかどうか……。

これは，はっきりしたらキチンとお伝えしたいと思う。

●互換性があるなら，セーブデータも移行できないと意味ないと思うんだが。メモリーユニットは互換性なしってことは，もう絶望的？　そもそもメモリーユニットに移動できないセーブデータばっかりだから，互換性あっても無理なんだけど。（埼玉県　T・Mさん）

そういう意見がたくさんある……ということを，マイクロソフトも認識しているようだ。僕もそこまで含めてはじめて"互換性あり"と明言できるものだと思っている。マイクロソフトに問い合わせているのだが，この原稿締切の段階では，はっきりとした回答は得られていない。これも引き続き，情報を追いかけたいと思う。

つぎに，ファミ通Xboxに関する意見をいくつか紹介しよう。とくに前号付録のペーパークラフトはかなりの反響があった。

●実物大のXbox 360ペーパークラフトがよかったです。年末まではコレを見ながら現行機を遊び倒すぞー！（岩手県　マクルーファさん）

●付録のXbox 360ペーパークラフト，本格的すぎて作れません。（福島県　クマさん）

●ペーパークラフト難しいですね。完成品がシワシワで，変形しまくりです（汗）。（高知県　GAMES BONDさん）

●Xbox 360のペーパークラフトは，作るのが面倒である。完成しているものが欲しかったです。（岡山県　H・Aさん）

完成させた人からは大反響だったのだが，そこまで到達しなかった人もいたようで，やっぱり「難しそう」という意見が多かった。じつはコントローラもペーパークラフト化しようという案もあったのだが，そうなると難易度はさらにアップしていたわけで……。作ってない人，この本体実物大ペーパークラフトはじっくり作ればそんなに難しくないので，ぜひ挑戦してほしい。大きさを実感できるだけでも楽しいぞ。

●ファミ通Xboxの付録で，ぜひXbox 360のフェイスプレートを付けてください。絵柄はオリジナルかゲームのイラストがいいと思います。（兵庫県　るきあさん）

雑誌付録にはいろいろ規定があるんだけど，"本誌より大きいサイズはダメ"というのがあるんですな。高さが本誌より大きいので，付けるのは無理だったり……。ただ，オリジナルフェイスプレートは何らかの形で実現したいなあ，とは思っている。

●先月，本誌発売日より1日遅く本屋に行ったら，本がなかった。3軒探しても見つからず，とりよせてもらった。今月は発売日すぐに買いに行った，予約が確実ですね。半年とか年間で定期購読とかできないんでしょうか。（大阪府　K・Iさん）

ここでも何度か話題にしているが，あらためて書いておく。じつは，セブンアンドワイにて年間定期購読を行っている。詳しくはP113を参照してほしい。

最後に女性読者からの意見をふたつほど紹介しよう。

●毎号楽しく読ませていただいております。8月号のXbox コミュニティーライフの記事が，とても印象に残りました。周囲でXboxを持っているのは自分だけなので，読んでいてうれしくなりました。女性ユーザーがもっとたくさん増えればいいなあ，と切に思います。（栃木県　雅月さん）

●Xbox 360はデザインがキレイで，女性でも部屋に置いてても気にならないくらいです。ゲームソフトも女性が簡単にできるようなものが発売されたら，と思います。（兵庫県　ズーコさん）

貴重な意見，本当にありがとうございます。ぜひお友だちにもXboxやXbox 360を薦めてください。そのついでに，ぜひファミ通Xboxも広めていただければ，と。

今月はそんな感じでおしまい。次号は7月26日に行われたXbox サミット 2005について，あれこれと書いてみたいと思う。



↑ロンチ近くで発売するであろう『ナインティナイン・ナイツ』は，個人的にも大いに期待しているタイトルのひとつ。あれだけの群衆がワラワラと動く……なんていうのは，実際どんな感じなんだろう？　早く遊んでみたい！



←岡本氏の第一弾タイトル『エブリパーティ』。まさかこのようなスタイルのゲームだとは。もう1本開発しているとのことだが，そっちも気になる。同じように，これまで氏が手がけてきていないようなタイトルなのだろうか？

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

E3以来，今月はドドーンと新タイトルが発表。いままで付き合いがなかったメーカーが増え，編集部も大忙し。今号も精魂込めて作ったので，じっくり読んでほしい。本誌編集長。

[今月の一枚！]



前号付録のステッカー，早速あちこちに貼ってみた。バッグに貼ったり，ノートパソコンや携帯にぺたぺた。みんなもさりげなくXbox 360をアピールしよう！

もうヒトコト！

7月25日のXboxサミットでまたもや大量に新作が発表されたわけだが，じつはまだこんなものでない。ほかにも隠し球があるとウワサされている。次号で紹介できるかどうかは微妙っぽいが，そのへんは東京ゲームショウあたりで少しは明らかになるような気もする。Xbox 360の場合，海外タイトルはもちろん，新規タイトル，人気シリーズタイトルとひととおり揃っているというのが，他機種にはない魅力的となるだろう。

シュミコラム
いちばん心に残っている試合は，やっぱりアレしかない。90年8月3日の柴栢戦だ。G1クライマックスが始まる1年まえの夏，"バトルホール ア ウィーク"と題して後楽園ホールで一週間興行が行われた。全部観に行った自分だが，いま思い出してもありえないほど強烈な"ケンカ"試合だった。ありがとう，橋本真也選手！

ファミ通チョイス
「ファミ通チョイス」とは ファミ通グループがおすすめするゲームタイトルです。

侵食されるリアル
変容する
恐怖のエッセンス!



バイオハザード5

サバイバルホラーの聖典が胎動する!!

国内外有数のサードパーティーが控えるMS陣営を、さらに強化する大物が名乗りを上げた! サバイバルホラーの先駆者として一時代を築き、全世界で2730万本の出荷を達成している『バイオハザード』最新作を緊急特集!

カプコン入魂の超大作、制作開始!

カプコンはXboxサミット2005にて、衝撃的な新作を発表した。'96年にサバイバルホラーアクションというジャンルを確立し、いまなお新作が発売されるたびに絶大な支持を受けている『バイオハザード』最新作である。2作目の映画化が大成功を収めたのも記憶に新しい本シリーズ。生粋のXboxユーザーでも、その名を耳にしたことが一度くらいはあるはずだ。死の街に溢れかえる異形の存在は、殺戮の舞台をXbox 360に移し、またしても数多の贄を求める。トレーラーの解説を交えながら、この文字どおりの"キラー"ソフトの実態に迫ってみたい。

SPEC 360 action

[illegible]	バイオハザード5	[illegible]	サバイバルホラー
[illegible]	カプコン	[illegible]	カプコン
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	―

Xbox サミット2005 公開映像に見る『バイオ5』が目指す方向性

暗い屋内を進むひとりの男の後ろ姿から映像は始まる。警戒を緩めずに進む男は、やがて屋外へ。刹那、一斉に飛び立つカラスの羽音と慟哭が静寂を切り裂く! 日光の眩しさに目を細めながら、突然の衝撃に男は立ち尽くす……。場面は変わってシルエットで映し出される得体の知れない"影"。これまでスローだった映像が一転、何者かに追われる(追う)スピーディーなものに。"明瞭なる狂気"とスピード感が、最新作の求めるものなのだろうか?

恐怖を超越する狂気の世界が幕を開ける!

Xbox 360に見出された、新たな表現の突破口

本シリーズが極限まで突き詰めてきた恐怖の表現は，ハードが進化する過程でその質にも変化が生じた。大きな転換点はGC版『4』。すなわち，"暗い"，"狭い"という根源的な恐怖からの脱却だ。のどかな山村を舞台にしたこの作品は，狂気の群集を描き切り，異質な恐怖の表現に成功した。『5』ではこれを推し進め，広く明るい空間で身も凍る恐怖を感じる作品を目指すという。気温や湿度まで伝わる'空気'を表現できる次世代機に，その可能性を見出したのだ。



⬆先の見えない不安が恐怖を駆り立てる。この画像は従来のシリーズを暗喩したものだ。





⬇➡見えざる何かを警戒しながら慎重に歩を進める。陽光に照らされた男は思わず手をかざす。明らかに空気が変わる!

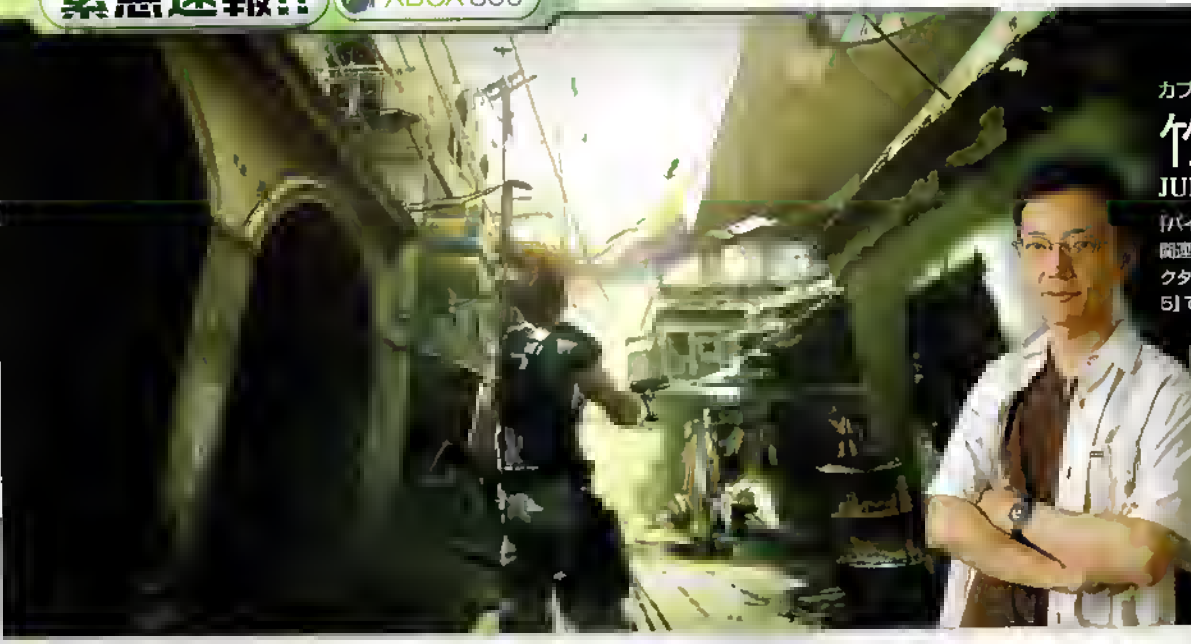
静から動へ、陰から陽へ

『5』では，これまでのシリーズの2倍となる毎秒60コマでの描画を狙うという。ストーリーテリングの方式にもメスが入り，臨場感と納得感を演出する独自の手法で展開される。アクション性を高めつつ新たな恐怖，狂気を提示するというのだ。すべてが斬新で，すべてが圧倒的。それが『5』の有り様である。

映像に登場する唯一の人物は，精悍な顔つきのなかに，どこか疲弊した部分が見える。S.T.A.R.S.のものに似た制服を着るこの男が誰であるかは明らかにされていないが，主人公は第1作のスタッフが思い入れのある人物だという。と来れば，アルファチームの彼が思い浮かぶが……。なお，人物は髪の毛や筋肉，ヒゲの1本1本に至るまで，すべてポリゴンで描かれている。

主人公はこの男!? 因縁は熱砂の戦いで区切りとなるか





カプコン 編成室 プロデューサー

竹内 潤
JUN TAKEUCHI

『バイオハザード』『バイオハザード2』で続編関連のディレクション、『鬼武者』ではディレクターとして開発に参加。『バイオハザード5』ではプロデューサーとして手腕を振るう。

ベールを脱いだ最新作 その俯瞰を探る

バイオハザード5 緊急インタビュー

圧倒的な映像クオリティーアップがなされる本作だが、シリーズを貫く本質的なテーマ――"恐怖"は、いかに表現されるのか? 最新作の仕掛け人、竹内氏を直撃した。

登場キャラクターの謎と気になるストーリーライン

――今回公開された写真のキャラクターは何者なのでしょうか?
竹内　誰でしょうね(笑)。まぁ『1』を作ったスタッフが今回メインで作っているんですが、やはり思い入れの深いキャラクターになるのではないでしょうか?
――『1』と言えばクリスなわけですが(笑)、面影もありますし。でも、クリスにしては歳をとりすぎているような印象もありますね。
竹内　確かに歳をとっているように見えますね。こう歳をとったように見せられるのも新ハードの恩恵ですよ。これまでも時間軸が流れているはずなのに、そこまでの表現ができていなかったというのが本音です。でも今度はそういった表現ができるハードになったんだからやってみようよと。年齢はもちろん、人間の深み的な部分も表現していきたいです。
――誰かが歳をとったということはストーリーはつながっているということでしょうか?
竹内　ストーリー的にまったく個別の話をやるのか、いままでのものに乗っかったものでやるのかというと、やはりいままでの『バイオハザード』シリーズのストーリーラインをどこかしら切り取った話になると思います。で、今回できれば、なんらかの区切りをつけたいなという思いは強いですね。だから『5』は決して外伝的なものではなく、ちゃんとシリーズの続きが見られるものです。
――クリス対ウェスカーの対決も区切りがついていないですし(笑)。
竹内　いやー、どうなんでしょう(笑)。でも、いまのところホントにまだこれから企画も詰めていく段階なので、まだまだそのへんは未定ではありますけど。シリーズもいよいよ7本目で、しかも誰かに似た男がいるということは、開発も何らかの覚悟をもって挑んでいるぞと思ってもらってかまいません。
――ストーリーまわりで逆に竹内さんのほうからヒント的にいただけることはないでしょうか?
竹内　今回の画像を見て想像を膨らましてもらいたいですね。で、膨らんだ想像を裏切ることはしたくないなと。逆に画像を見た感想をどんどんもらえたほうが僕らはうれしいですね。皆さんの期待の声が聞きたい。今回の画像は意図的にストーリーラインが見え隠れするような内容にはしていないんですよ。あくまで画像を観てもらって皆さんが感じられるところを知りたいです。最低限僕らが言いたいことは、あの映像の中に出ていると思うので。
――画像からうかがえる部分で言うと、キャラクターのリアル感がすごいですね。ヒゲとか。
竹内　じつはあのヒゲは全部生やしているんですよ、1本1本。テクスチャーではなくポリゴンで表現しています。
――表情もリアルですよね。
竹内　フェイスにも気合いを入れています。いまのところそのままイケるかどうかわかりませんが、いちおう顔の中に筋肉に値するものが全部あるんですよ。それを動かして表情をつける、というやりかたをしています。それで皮膚が動く。さらに言うなら歯も1本1本生えてますから(笑)。
――キャラだけでなく背景もすごいですよね。ツボとか撃つと壊れる、なんてことに期待したい。
竹内　それはやりたいです。やってしまうと本当にキリがないんですが、最近物理演算が主流になっているじゃないですか。撃って壊れて当たり前、蹴って転がって当然って。そういうことを『バイオハザード』でもきっちりやりたいと思っています。
――他社製のミドルウェア、たとえばアンリアルエンジン3の導入なんてこともありえるんですか?
竹内　けっこう興味を持って見ていますが、検討しているという段階ですかね。これまでの日本メーカーって自社でエンジンを作っていた経緯がありました。でもそこにものすごく時間とお金が掛かっていたのも事実で。だからアンリアルエンジン3などの導入の検討はどこのメーカーも必ず考えているのではないでしょうか?

明るくても感じられる狂気の有り様を目指して

――写真を見るとこれまでのシリーズと違って明るい雰囲気ですね。
竹内　今回公開した画像には暗いものと明るいものがありますが、これは7月25日に行われるジャパンサミット用の映像から切り出したものなんです。前半は暗い室内を進んで、明るい外に飛び出すという流れなんですが、暗かった前半部分は在来の『バイオ』の有り様なんですよ。要は暗くて、ジメジメしていて、ジリジリジリジリ歩いていくという演出。で、後半、いきなり明るくなるじゃないですか。あそこからが『5』で目指していく方向ですよ、という意味合いを込めています。
――暗さにはこだわらないと?
竹内　ええ、ハードが変わることによって表現の幅がすごく広がりましたからね。これまでは暗くて



←暗く細い路地から開けた雑居へ。しかし人の気配はない。不気味なふたつの影が男性の背後へ忍び寄るところで、トレーラーは終わっている。



←衣服はもちろん、髪や肌の質感も圧巻。ズームアップしてもCGらしさはない。

見えなくて怖い、という表現しかできなかったところから、明るくてすべてが見えているけど、そこにある狂気や恐怖が表現できるところまでハードが来たので。この時点で、いままでとちょっと違う、1歩さきに進んだものがお見せできるんじゃないかなぁ。あくまで根っこはいっしょだけど、1段階ステップアップの意味で。

――明るいだけではなく、画像から暑さが伝わってきます。

竹内　そう言っていただけるとなによりです。ハイディフィニション（高解像度）になって、僕らがいちばん見せたいものは何だろう？とスタッフと話して、そこで出た[illegible]多くが、空気の有り様だったんです。で、今回はそこに注力して映像を作りました。これまでのSD（標準解像度）では出せない空気感を表現できたと思います。

暑さを本当にちゃんと表現しきれたゲームってかつてなかったんで。今回そういう暑いとか寒いとかがひとつのキーワードになってくるんじゃないでしょうか、とくにハイディフィニションの表現においては。もちろん暑さだけでなく寒さ、気温の変化も表現していきたいです。たとえば、すごく暑いところでも、乾燥してればしてるほど、洞窟とか鍾乳洞に入ったときなど、温度がキュッって下がった印象があるじゃないですか。ああいうことがちゃんと説明しなくても映像から伝わってくるっていう。そこがやっぱり「5」の特徴なのかなと。それがあるがゆえに表現できる部分ってのも増えるので。

――明るさと怖さがなかなか直結しないのですが、具体的には？

竹内　恐怖というより狂気ですね。「4」で登場したガナード（寄生体に支配された"人間"）、あのキャラクターはシリーズの世界観に風穴を開けているなと感じました、いままでのゾンビというものから、もうひとつ突っ込んだところまで表現できるようになったと思うんですよ。今度それを受けて、そこをもっとちゃんと表現しようと考えています。見ていただいた映像は、ソマリアを舞台にした映画に影響された面もあります。ソマリアの民兵がアメリカのヘリを撃墜するシーンで、大群衆が落下したヘリに群がってくるんですよ。そこにものすごく狂気を感じて。ああいう舞台設定もあるんじゃないかと思ってチョイスしました。

この映画に出てくるのはみんなふつうの人なんです。でもある種何らかの狂気を持って、アメリカ兵に集団で襲いかかる。舞台もそうだし、描かれていた狂気の有り様にも注目しましたね。

――「4」のガナードで感じられた狂気をメインテーマにすると？

竹内　そうですね。エッセンスとして盛り込むのではなく、もう少しちゃんとした主題として扱えないかと思っています。いままでその狂気を表現するにはクローズドな環境が多かったんですが、今回はオープンな環境でどんどん集団の狂気に追いつめられていく形にしたい。シリーズが元来持っているテーマのひとつじゃないですか。追いつめられた環境からの脱出って。その課程と結果の有り様をもう一度考えていきたいですね。

――原点回帰ということですね。

竹内　「1」のときに三上さんが必死に言っていたのは"恐怖"という点でした。僕自身「4」には関わっていないんですが、「4」のときはアクションでいこうと言っていたようですね。でもできあがったものをプレイしてみると、アクションという体裁を取りつつも、その中に恐怖に対する新しい提案があり新鮮な感覚を与えている。

そこには、「1」のときの、ちょうどそういうタイプのゲームがなかったときに皆さんに提供できたものと同じ質のものが含まれていたんです。ならば僕らのやるべきことは、「1」から「2」の際もそうでしたが、前作でできなかった部分を昇華させようという思いで取り組んでいます。

システムは「4」を継承？＋進化する演出手法

――ゲームシステムは「4」を継承したものになるんですか？

竹内　いままでのバイオシリーズは秒間30フレームでした。でも今回は60分の1を使ってみようって話がちょっと出ていて。60分の1じゃなきゃ表現できない部分に手を出そうかなと、おぼろげながら考えています。なのでアクション要素はあると思いますよ。流れとしては「4」のシステムですね。『1』『2』のスタッフは「4」をプレイして、みんな「三上さん、やりやがったな」という思いがあって、僕らオリジナルスタッフとしてはそこに何らか自分の手を加えて完成の形に持っていきたい。そういう思いを持っていますから。

――画像を見るとほぼ実写というか映画チックですよね。映画的な演出を多数取り入れられると思うのですが、それとゲーム性をどう融合させるのでしょう？

竹内　最近やったゲームですごく驚かされたのが「ハーフライフ2」というPCゲームです。ゲーム自体はごくふつうのFPSなんですけど、ストーリーの進めかたが秀逸で。プレイヤーがどこにいようと話が進展するんですよ。俗に言うイベントが発生した場合、プレイヤーが何をやっていようとどこにいようと、プレイヤーを追いかけて話を進めてくれる。自分がそ



の世界にいるという感覚の新しい演出方法ですよね。その考えかたにすごく感銘を受けました。次世代機のキーワードのひとつとして、リアル感ともちょっと違う、ある種1本の作品としての演出がすごく重要になってくるでしょう。ゲームを途切れさせない話の進行であったり、臨場感の作りかたなどですね。「5」でも当然そこは意識しています。

どこかに行ってフラグを立てて、デモが始まって、それに従ってつぎにどこかに向かう。そういう形はもう飽きられているでしょうし、ワクワクさせるのは無理なんじゃないでしょうか。物語性を追うならばより自然な感じに演出しなければいけないし、かといって物語性ばかりを追わせるのも違う。FPSはそういう臨場感を味わわせやすいジャンルだとは思うけど、ジャンルが違うからといってそこをないがしろにするわけにはいかないですよね。ただすごくリアリティーで、ここまでヒゲを描き込んでおきながら、けっきょくはフラグ立てゲームだったら、「えー」って思いますよね。

――正直、新しい驚きはないです。

竹内　もちろん、ゲーム部分とストーリーを語る部分というのは残ってはいくでしょう。でもユーザーはその形をこれまでに何百本も見てきている。古い文法ですよね。ここで僕らが新しいものを提供できないのであれば、ゲームの進化がそこで終わってしまうわけです。作っている側としては、これまでの文法が終着点とは思っていないし、新しいムーブメントがアメリカでは起きている。まだまだもっと感動を与える方法や見せかた、手段がいっぱい残っているはずなので、そのへんを突き詰めて作っていきたいです。

「バイオハザード5」ではカプコンの本気が見られる！

――発売時期が未定とありますが、どのくらい先でしょうか？

竹内　相当さきになります。新規の情報も少なくとも来年になるでしょう。それはなぜかと言うとカプコンが本気だからです。次世代機ってすべてを全力ではやれないスペックを持っているんですよ。それをやってしまうと多分完成までに3年とか5年とかかかってしまう。どのタイトルもすばらしいものにしたいのは当然ですが、実際問題無理なんですよね。だからテーマを絞ってやっていこうと。ひとくくりにして「すごいでしょ」ってアピールするのではなく、たとえばグラフィックに特化するならグラフィックを突き詰める。そのかわりにゲーム性はシンプルになりますよ。グラフィックに特化しないのであればゲーム性のほうに力を入れて開発するとかですね。

でも今回の「バイオハザード5」では、すべてをすばらしいものにします。だからこそ時間がかかります。グラフィックはもちろん、ゲーム性もすばらしい。ストーリーも練られている。「4」はすばらしいゲームでした。となるとプレイヤーはそれ以上のものを当然期待しますよね。その期待を決して裏切りたくないんです。次世代機だから映像的に上回っているだけでなく、すべてを圧倒する形で『4』を越えていかなければならないと思っていますから。

今回公開した画像の映像版は、ひょっとしたら東京ゲームショウで公開するかもしれませんが……まだ未定です。続報を楽しみにお待ちください。

9年におよぶ軌跡『バイオハザード』シリーズの系譜

アドベンチャーの世界に新風を吹き込んだ初作からすでに9年。過去のシリーズ作品をここで紹介。なお、これ以外にも『ガンサバイバー』などの関連作品が登場している。

バイオハザード 1996

消息を絶ったラクーン市警・ブラヴォーチームの捜索に向かうアルファチームは、ゾンビが徘徊する洋館にたどり着く。主人公はクリスとジル。

バイオハザード2 1998

前作から2ヵ月後のラクーンシティに向かった新米警官レオンと、クリスの妹クレアを操作して、アンブレラ社に隠された真相を突き止める。

バイオハザード3 LAST ESCAPE 1999

Tウィルスが流入し、猟奇殺人と奇病が蔓延するラクーンシティは崩壊のときを迎える。主人公はジルで、パートナーとしてカルロスも登場。

バイオハザード CODE：Veronica 2000

クリスの行方を追うクレアは何者かに拉致され、絶海の孤島に幽閉される。クリスを捜しながら脱出を図る。のちに「～完全版」をリリース。

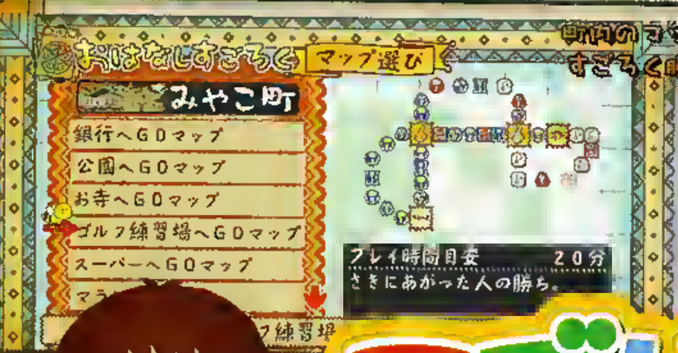
バイオハザード0 2002

第1作と同じ時系列で、ラクーン市警・ブラヴォーチームの活動を描いた作品。主人公はレベッカと囚人のビリー。GC版のみ発売されている。

バイオハザード4 2005

ラクーンシティが消滅して6年後の物語。拉致された大統領の娘を救出するため、ヨーロッパに単独派遣された旧R.P.D.のレオンが主人公。

緊急速報!! XBOX 360



町内のマップですごろく勝負!
←懐かしい"すごろく"風味のボードゲームなのだ。

	エブリパーティ		パーティゲーム
	マイクロソフト		ゲームリパブリック
	未定		未定
	5.1ch そのほか未定		
OP			全年齢対象予定
	未定		プロデューサー：岡本吉起 キャラクターデザイン：さくらももこ

ゲームリパブリックの岡本吉起氏が手がけるXbox 360タイトルがついに明らかに！ 男女や年齢、ゲーム経験に関係なく、みんなでいっしょに盛り上がれるパーティーゲームだ！



エブリパーティ



岡本吉起氏プロデュースの第1弾はみんなで遊べる新感覚"すごろく"！

『エブリパーティ』のルールはとってもシンプル。ルーレットを回して自分のコマを進め、いちばん早く"あがり"に着いた人が勝ち！ さまざまな種類のルーレットやゲームを有利にするメダル、ほかの人をジャマする"ちからっ子"などをうまく使って、仲間よりも早くゴールまでたどり着こう。もちろん、Xbox Liveでの対戦もできるぞ！

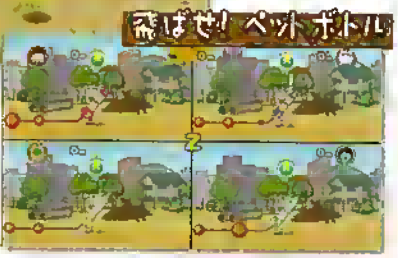
キャラクターデザインは さくらももこ

本作のキャラクターは誰もが知ってる「ちびまる子ちゃん」の作者さくらももこが担当。ほのぼのあり、シュールあり、でもどこか懐かしい。そんな、さくらももこワールドがゲームを彩るぞ。ビッグコミックスピリッツで好評連載中の『神のちからっ子新聞』から登場するキャラクターもいるとの情報もあり！





←ゆかいなミニゲームもたっぷり用意。みんなで参加して遊べるぞ。



➡ほのぼのした空き地でペットボトル遊び！

さくらももこ先生からのメッセージ



プロフィール
マンガ家。代表作は「ちびまる子ちゃん」、「コジコジ」ほか、エッセイなど著書も多数。

いままでの私の作品とはまったく違う「神のちからっ子」という作品の、脱力ずっこけキャラたちが登場するゲームということで、いったいどんな世界になるのかドキドキしています。

友だちや家族と夢中になって遊んだ「すごろく」ゲームがいま、こんな形になって登場するなんておもしろいことだと思いました。

ゲームの主人公は「さすけ」と「こずえ」という、小学生くらいのかわいい男の子と女の子の設定で、主人公の仲間たちもみんな同じくらいのかわいい子たちです。

仲間と集まって遊んだり、たまには家族でわーわー言いながら遊んだりできる、そんな気楽なゲームになるのではないかと、とても楽しみです。
わいわいやたらと楽しそうな岡本さんのことですから、きっと楽しいゲームになりますね。

さくらももこ

Game Republic 岡本吉起に『エブリパーティ』開発秘話大公開

なぜ、ボードゲーム？

みんなに聞かれますね。
「なぜ、ボードゲーム？」って。
「オレの趣味じゃ！ 悪いか！」……というわけじゃないんで、軽く説明しましょう。

これは、マイクロソフトさんから初めてXbox次世代機の話が出て（まだXbox 360の名前がないころ）、Liveに力を入れるって構想を聞いたときから考えてたんですよ。もともと、ボードゲームの可能性には注目してたんで、まえの会社でもゲムリパでもずっと研究を続けてたんですが、適当な人数が集まらないと遊べないって問題がありました。それがオンラインなら一気に解決できちゃいますからね。

自分の得意分野が先方のニーズに合うんだから、これをやらない手はないでしょ(^^)

企画決定

スタート直後がいちばんツラかったですね。アイデアは山ほど出るんだけど、ボードゲームのゲーム性というのは絵にも描けないし言葉でも伝わらない。実際に試作して、遊んでみるしかないんです。イヤになるほど時間がかかります。

でも、会社立ち上げと同時にいくつかのタイトルが並行してスタートしたから、その時間が取れない。しかたないから寝る時間を削って、「午前1時からテストプレイ」とか「午前6時から企画会議」とか、ムチャクチャやってました(>_<)

まあ、無理は慣れてますけど、ただ、いまやってるゲームが本当におもしろいのか、睡眠不足でハイになってるから楽しめちゃうのか、判別するのが大変でしたね。

作っちゃるぜ、ボードゲーム？

本制作に入っても続く大変な日々……、なんつーか、ボードゲームには一定の約束事があって、それを外すとワケがわかんなくなるんです。だから枠の中でおもしろさとか魅力とかを出さなくちゃダメだし、盤面、キャラ、表示、乱数など、どれをとってもメンド臭い。そんな中でもスタッフはバリバリがんばってくれました。キャラをさくらももこさんにお願いすることが決まり、タイトルもみんなで知恵を絞って考えて、ようやくゲームに肉がついてきた感じです。それまでは、骨と皮だけでしたからねー。

それにしても、Xbox 360というハードは作りやすい！ いまゲムリパでは2タイトルを作ってまして、まったく違うジャンルなんだけど、そのふたつともちゃんとカバーできてるのが凄いです。いままでは「こんな案があったけど、ハードの制約であきらめました」とか言い訳してたけど、これからはムリですね(>_<)

そして、発表へ……

ようやく形が見えてき始めたころに、マイクロソフトさんから「発表会をやります」というお話が。いまから間に合わせるの？ マジで？ とか思いつつ、必死で制作。マイクロソフトさんもフル稼働で、ほかのタイトル打合せで出張するときには「じゃあ、移動中の新幹線の中で打合せを」と言ってホントに出張についてきました。おいおい、殺す気？ とか思いつつ、そのやる気に負ける岡本……。

でも、そのおかげもあって、ガンガン制作は進んでます。7月25日の発表会がどんどん楽しみになってきたぞ～。

メイン？ おまけ？ ミニゲームも超たっぷり！

日本の"すごろく"をベースに，いろんなお楽しみ要素がミックスされている『エブリパーティ』。ここでは，特定のマスに誰かが止まったときに遊べるミニゲームの数々を紹介！ ミニゲームはどれも，簡単な操作とルールで誰でもすぐに楽しめるものばかり。オフライン対戦のときは，分割画面でみんないっしょに遊べるぞ。ミニゲームは，これ以外にもまだまだありそう！



⬆好きなミニゲームだけを選んで遊ぶこともできるようだぞ。

ロボ合体



⬅懐かしい感じの3つのメカが，いまひとつに！

記憶ゲーム



⬅勉強道具は，きちんと棚に片づけましょう。

UFOを探せ



➡この町のどこかに未確認飛行物体が……!?

駄菓子屋くじびき



➡何が出てくるかは，引いてみてのお楽しみ。

ボーリング



⬅その昔，日本中で大ブームになった大衆娯楽。

犬洗い



⬅きれいに洗ってあげると，犬もうれしいと思う。

クレーン



➡働くクルマって，男の子なら一度は憧れるよね。

マニピュレーターでつかめ



➡いわゆるマジックハンドというか遠隔操作装置。

足となるルーレットはひとつじゃない!!

マップではルーレットを回して，出た数だけコマを進めていく。じつは，このルーレットもたくさんの種類が用意されているのだ。これらのルーレットをどれだけうまく使いこなせるか？ 運だけでなく，駆け引きの要素も大きそうだ。



ルーレットを回すもよし 駆け引きに使うもよし！

⬆➡今回判明したルーレットは8種類。特定の目しか出ないルーレットは，どう使う？

気になるゲームモードはいくつ？

下のゲームモード選択画面では，"おはなしすごろく"，"わいわいすごろく"，"れんしゅうすごろく"，"ミニゲームをあそぶ"の4つを確認。Xbox Live対戦は"こうみんかん"から参加できるようだ。それぞれの詳細は，本誌の続報をお楽しみに！



どの遊びで みんな遊ぶか？

⬅すごろくは3種類を用意。おはなし～の内容も気になる！



こうみんかんで仲間をさがそう！

➡いわゆるLiveのロビー画面も，何とも庶民的な感じ。いっしょに遊んでくれる仲間はいるかな？

やっとこ発表！

長い道のりを経て，ついに発表できる日が来ました。ゲムリパ設立して2年ちょっとで，ここまでできるとは思わなかったなあ……。ホントにマイクロソフトさんにはお礼の言いようもありません。今回のタイトルはいままでボクが作ってなかったジャンルだけど，信じて制作させてくれたことに感謝感謝です。

ゲームの名前は「エブリパーティ」！ ジャンルは岡本の初トライとなる'パーティーゲーム'!!

いままでボードゲームといえば，家の中でクリスマスかなんかにちょびっとやる，という感じだったけど，これからは違う遊びかたを提案したいと思ってます。'家庭内ボードゲーム'から'日本全国内ボードゲーム'へ！

皆さん，ぜひ，遊んでみてください。

凄い付録

そんな「エブリパーティ」だけど，今回の発表会では凄い付録が配られちゃうんです。なんと，そのまま遊べる紙バージョンのボードゲーム!!……これ出して大丈夫なの？ まんま，「エブリパーティ」じゃん。

いや，コンシューマーにだってXbox 360ならではのオンラインとか，たくさんのマップとか，いろいろある！ あるはず！ あったら，いいなぁ……。

とにかく，このゲームの楽しさはたっぷり味わえるようになってます。

けっこうたくさん作るらしいし，ファミ通さんへも渡すので，皆さんにプレゼントしてください。

なお，当たった人はしっかり楽しむように！ そのあと，ちゃんとソフトも買うように!!



⬆「エブリパーティ」の楽しさをひと足早く体験できる逸品。ルーレットを回してコマを進め，あがりを目指そう！

おまけ

岡本が「ボードゲーム大好き」と言ってる理由に，「人と顔を合わせて遊ぶから」というのがあります。これはゲームだけに言えることじゃなくて，僕はふつうの打合せとかご飯を食べるときでも，誰かと会うのが好きなんです。というか，三日ぐらい誰にも会わないと死んじゃうと思います。マジで。

だからふだんでも，自分の家にお客さんを招いて，そこで親父（おじさん）の手料理と上等のお酒でもてなすことが多いですね。しかも，知らない人どうしをいっしょに招待して，友だちになってもらうのが楽しいんです。「エブリパーティ」にも，そんな気持ちを込めました。みんなで楽しんでもらえたらいいな。

「エブリパーティ」の魅力を丸ごと再現した特製ボードゲームを，抽選で10名にプレゼントします。はがきに，住所，氏名，年齢，電話番号，好きなボードゲームを記入のうえ，以下のあて先までご応募ください。締切は8月10日（水）必着。当選者の発表は，発送をもって代えさせていただきます。
〒102-8431　（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「エブリパーティ」ボードゲーム係

緊急速報!! XBOX 360

実機の空撮写真と見紛うなかれ!



これが次世代戦闘機シミュレーション

ワールドエアフォース(仮題)

WORLD AIRFORCE

PS2でリアル指向の戦闘機シミュレーション『エナジーエアフォース』シリーズを世に送り出したタイトーが、Xbox 360で比類なきリアルさを誇る戦闘機シミュレーションを開発中！ 早速その第一報をお届けしよう。

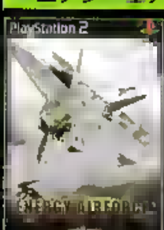
[illegible]	ワールドエアフォース(仮題)	[illegible]	戦闘機シミュレーション
[illegible]	タイトー	[illegible]	タイトー
[illegible]	2005年冬	[illegible]	未定
[illegible]	HDTV、5.1ch	[illegible]	1人
[illegible]	対応予定	[illegible]	配信予定
[illegible]	未定	[illegible]	――

Xbox 360で蒼穹の空に舞え!

『ワールドエアフォース(仮題)』は、機体の挙動やコックピットの再現性など、リアリティーにこだわり抜いたフライトゲームだ。ここに掲載した画面写真のすべてがハイレンダリングムービーなどではなく、リアルタイムで操作している画面だというのだから驚きのひと言! もちろんリアルの追求だけでなく、ゲーム性も兼ね備えてふたつを融合してエンターテインメント化したフライトゲームになる予定だ。単なる『エナジーエアフォース』シリーズとして括れない内容になりそうだね。

ワールドエアフォース(仮題)のルーツを探る①

エナジーエアフォース



プレイステーション2で2002年9月に発売された、リアル指向の戦闘機シミュレーション。多数の専門家に協力を依頼し、戦闘機の挙動を精密に再現。

本物指向のシミュレーション

「プレイヤーは戦闘機ではなく、パイロットである」というコンセプトのもと、タイトーが満を持して世に送り出した戦闘機シミュレーション。機体の性能差や挙動などのクオリティーはそれまでのフライトゲームから群を抜き、実際の空中戦に即したストイックなゲーム内容となっている。ソニー製ヘッドマウントディスプレイにも対応しており、頭を動かすだけで全方位の仮想映像空間を体感できるのもポイント。



←最初にライセンスモードでパイロットの資格を取得しなければ、実戦に出撃できない。許可を得たらいざミッションモードへ。



➡戦闘機に搭載する武器を選ぶのも、離着陸でギヤを出し入れするのもプレイヤー自身。主人公はパイロットなのだ。

現用戦闘機の空中戦に機体を高めて待て!!

プレイヤーは戦闘機パイロットとなって、全世界で発生するミッションを遂行していくのが目的。ブリーフィングを受けたら、機体や兵装をみずから選んで任務を遂行する。その内容は、戦闘機どうしの空中戦はもちろん、地上物への爆撃や、敵艦へのミサイル攻撃など、多種多様なミッションが用意されている。地球を一周できそうな広大なマップ、すさまじい数の戦闘機が乱舞する空中戦など、未知の光景に期待して待とう。



EAGLEがRAPTORが空に舞う

➡急旋回すると翼の先端から水蒸気が尾を引く。まるで写真のよう。

⬇そろって離陸するイーグルのアフターバーナーが空をにじませる。これ、基地際で撮った写真じゃなくてゲーム画面です!



敵のミサイルが迫る!

⬅5機編隊の味方機が敵機を発見して散開（ブレイク）、空中戦に突入！　吸い込まれそうな鮮やかな空を、煙が尾を引くミサイルが切り裂いていく。



➡2機で進入してきた機体が地上付近をパスしていく。こんなに遠くても点にならず、ハッキリと機影が確認できるのだ。



フレアー発射で避ける!

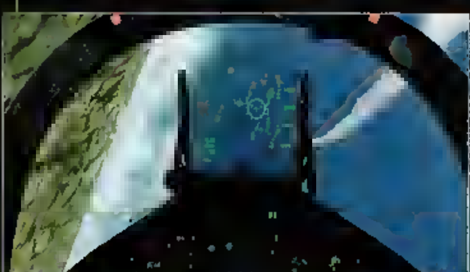
⬅共同で任務を遂行するパートナー、ウイングマンに赤外線追尾ミサイルサイドワンダーが迫る！　フレアーを発射して急旋回するウイングマン。



雲のかかる空へ、バーナーをふかして発進

COCKPIT VIEW

長時間を過ごすこととなるコックピットの風景と、そこから見た上空の様子はこんな感じ。計器類は、機体ごとに非常に精巧に再現されているので、それだけでフライトしている気分が盛りあがる！　早くここに座りたい！



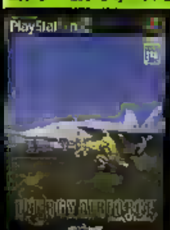
⬅ドッグファイトの緊張感を妄想し、自分の鼓動に耳を傾けるべし。



雪が積もる山も谷も樹木の影までクッキリ!!

ワールドエアフォース（仮題）のルーツを探る②

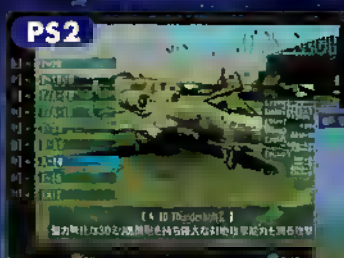
エナジーエアフォース エイムストライク!



シリーズの続編として、2003年10月に発売。前作の基本コンセプトを徹底的に追求し、ユーザーからの要望が高かった機体を追加した。

こだわりのパイロット感覚

パイロット体感型シミュレーションとしてのリアリティーに、さらに磨きをかけたシリーズ2作目は、ライセンス取得なしでいきなり実戦に入ることができる。プレイヤーは任意でトレーニングを行なえるほか、リプレイデータの保存が可能となってプレイ後に自分の飛びかたをチェックできる。新機体の追加に関してWEBでのアンケートが実施され、人気の高かったF/A-18 Super Hornetなどが追加された。



⬅いきなり実戦に出られる代わりに、いつでもトレーニングモードを選んで練習が可能。最初から多くの機種が選択できるぞ。



➡ミッションモードでは離陸から着陸までをこなして、多彩な任務を遂行してこそ一人前。もちろん武装選択もプレイヤー次第。



レッスルキングダム

つねに最前線で国内3Dプロレスゲームシーンを牽引してきたユークスが、まったく新しいプロレスゲームをXbox360ソフトとしてリリースする! これは期待するしかない!!

SPEC 360 action

レッスルキングダム	プロレス
ユークス	ユークス
未定	未定
未定	未定
未定	未定
未定	未定

"プロレスらしい戦いかた"の答えがここにある!!

簡単操作かつ奥深いゲームシステムと、ド派手で爽快な演出——『闘魂烈伝』シリーズ(発売/トミー)や『エキサイティングプロレス』シリーズなど、これまでに数々のプロレスゲームを手がけてきたユークスが培ってきた"プロレスゲームの思想"の集大成として登場するのが、この『レッスルキングダム』。幅広いユーザー層が"プロレスらしい戦いかた"で盛り上がれる珠玉のゲーム性は、一度体験したら虜になること必至!



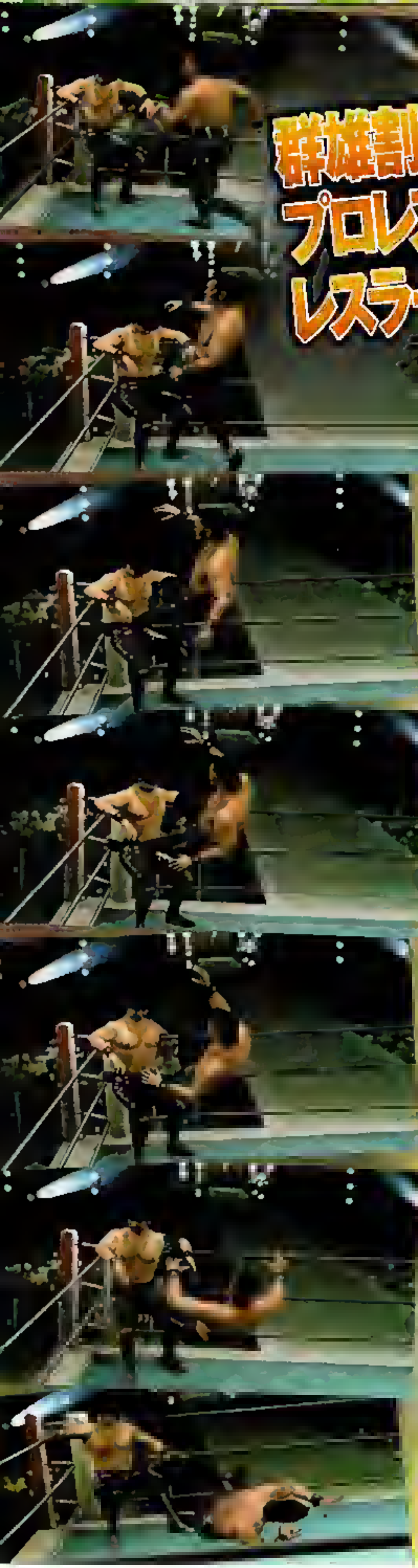
←パワーやスピードだけではない"プライアルファ"が試合展開を左右するのがプロレス。その醍醐味を存分に味わえるのが本作だ。

Xbox 360のグラフィック性能がプロレス会場ならではの空気感を再現!!

HD対応による高解像度化、セルフシャドウ処理、被写界深度の再現といったXbox360の強力なグラフィック処理により、レスラーの息遣いから感情の爆発、観客席のどよめきまでもがリアルに表現可能。リングを照らす会場の照明が選手の顔や筋肉に陰影をつけ、それが選手の位置や動きに連動して作用……というだけで、すでに過去作品群とは別次元だ。



←正確なモデリングだけでは再現しきれない、リング上の独特の雰囲気も、Xbox 360ならこのとおり。



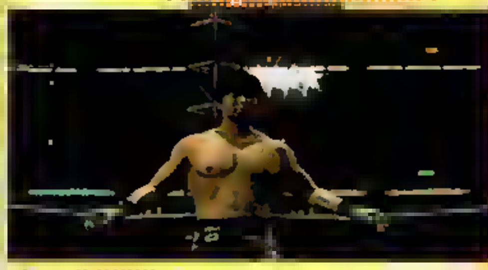


群雄割拠する現在のプロレスシーンを象徴するレスラーたちが多数登場!!

登場するレスラーは、年間興行動員100万人を誇る日本最大のプロレス団体"新日本プロレス"に所属する選手を中心に、団体の垣根を越えたメジャーどころが集結するぞ。気になるのはモデリングキャラの出来だが、画面写真を見れば、何の問題もないことがわかるハズ。憧れの選手を思い入れたっぷりに操作しよう!!



←顔のつくりだけでなく、技のモーションや体全体のオーラまでも完全再現!?



中邑 真輔（新日本プロレス）

身長188cm／体重101kg

高校時代よりアマレスを始め、2001年に新日本プロレスの入門テストに合格し、翌年入門。デビューから1年4ヵ月あまりでIWGPヘビー級王者になるなど、団体の新世代を担う若手注目株。

蝶野 正洋（新日本プロレス）

身長186cm／体重108kg

1984年に新日本プロレスに入門し、同期の武藤、橋本とともに"三銃士"を結成。1996年にNWO軍入りを果たし、NWOジャパンを設立。以降、スタイルを変えながらも、つねに新日本プロレスのキーパーソンとして君臨し続ける"黒いカリスマ"。





武藤 敬司（全日本プロレス）

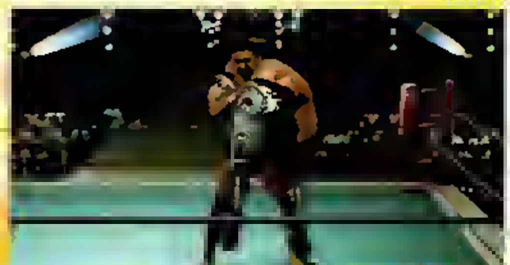
身長188cm／体重110kg

1984年に新日本プロレスに入門。数々の輝かしい功績を残し、2002年に全日本プロレスに入団。代表取締役社長に就任する。抜群のプロレスセンスで第一線を邁進する"プロレスLOVE"伝道師。

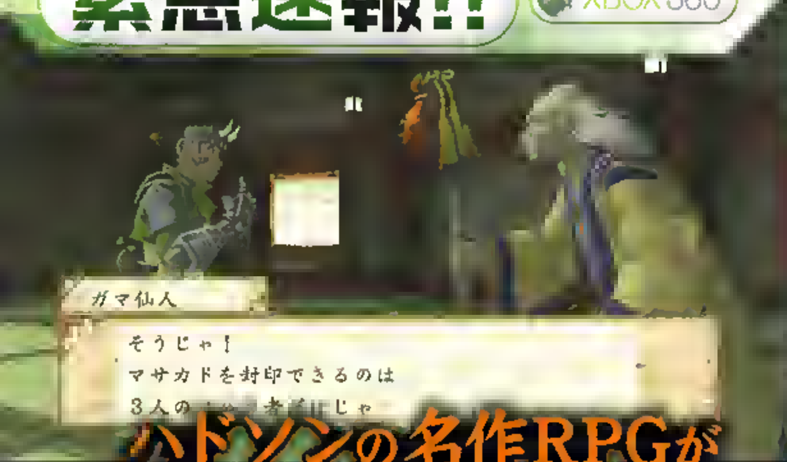
天龍 源一郎（フリー）

身長189cm／体重120kg

1963年に大相撲の二所ノ関部屋に入門。1976年に角界と決別し、同年全日本プロレス入り。天龍同盟の結成、SWSへの移籍、WARの設立など、つねにマット界の活性化を見据えたアクションを起こし続けている。55歳となった現在も頑固オヤジぶりは健在！



緊急速報!! XBOX 360





ハドソンの名作RPGが 15年間の歳月を経て Xbox 360で再降臨!!



FAR EAST OF EDEN 天外魔境 ZIRIA

―― 遥かなるジパング ――

他機種でシリーズ最新作がリリースされたばかりの人気RPG『天外魔境』。その原点ともいえる『天外魔境ZIRIA』が、ハドソンのXbox 360第1弾ソフトとして登場!! たんなる移植に留まらないパワーアップぶりを御覧あれ。

[illegible]	テンガイマキョウ ジライヤ ハルカナルジパング	[illegible]	RPG
[illegible]	ハドソン	[illegible]	ハドソン
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	

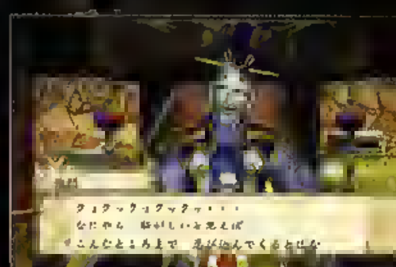
世界の東の果て"ジパング"の存亡を賭けた戦い!!



↑レトロな日本をベースにした独特の物語世界は、初登場から15年以上経ったいまもなお新鮮さを放っている。Xbox360版でどのように表現されるか、ファンならずとも気になるところだ。

はるか遠い昔、世界の東の果ての島国"ジパング"は、マサカドと名乗る男に滅ぼされかけていた。そのとき、火の一族と呼ばれる者たちがどこからともなく現われ、マサカドを江戸の地に封印したという。それから数百年後。ジパングは新たな危機にさらされることになる……。

1989年、NEC製の家庭用ゲーム機・PCエンジンCD-ROM² (CDロムロム)対応ソフト初のRPGとして発売され、当時絶大な人気を得た『天外魔境ZIRIA』が、"Xbox 360仕様"で完全復活! 化体成山の妖怪一族が住まう、美しくも妖しきジパングの世界が、Xbox 360のグラフィックパワーで再構築されるとあっては、往年のファンも放っておけないハズ。古くて新しい"天外ワールド"にこうご期待!



↑フィールドや人物のグラフィックは、すべて3D。キャラの細やかな演技にも注目。

追加された新要素・一新されたストリーが未体験の興奮を生む!!



火の一族ガマ族の勇者で、本編の主人公。ふだんは刀や太刀を武器に用いて戦い、ここぞという[illegible]面では大ガマを召喚する。

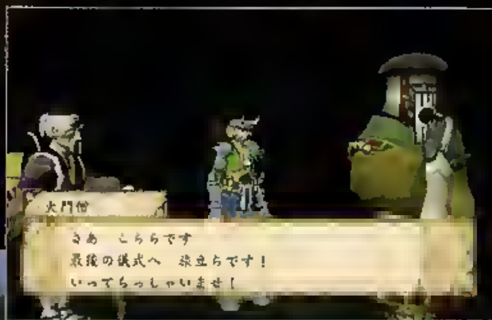


➡圧倒的[illegible]撃力を誇る大ガマ蛙。

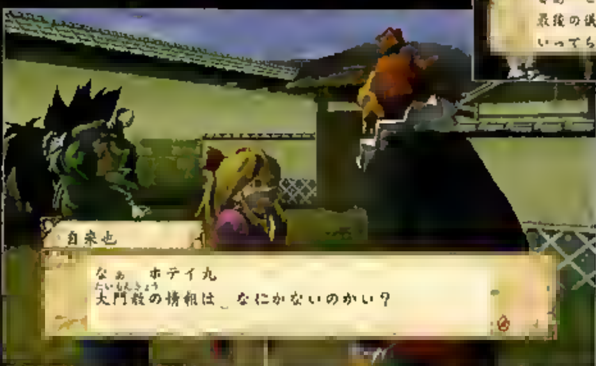
江戸の地下に眠るマサカドを復活させることによってジパングの支配を企む異国伝来の宗教組織"大門教"と、火の一族の勇者の末裔との戦いを中心に物語が展開する『天外魔境ZIRIA』。Xbox 360版はストーリー構成が一新されているので、オリジナル版をプレイしたユーザーも新鮮な気持ちでプレイできるぞ。自来也をはじめとする魅力的な登場人物たちの、誰も見たことがない活躍シーンをお楽しみに。



⬆装飾の細部までモデリングされたキャラクターたちの一挙一動は感動モノ。時代の流れを思い知ります。



⬆大門教は、宗主の邪神斎を中心に"13人衆"を各地に放ち、布教を展開している。その真の目的がジパングを破滅に導くことを、人々は知らない。



さまざまな人との出会いが自来也の力となり勇気となる!!

⬅大門教と対決するには、志を同じくする人々の協力と支援が欠かせない。ジパングを隅から隅まで移動して、一大対抗勢力を築き上げよう。



火の一族ナメクジ族の勇者で、大ナメクジを召喚できる。好奇心が旺盛で、こう見えて怪力の持ち主。武器は大型の斧。



➡刺激的な旅を求め、自来也についき従う。

戦闘シーンの迫力も大幅アップ!

戦闘シーンのグラフィックも当然ながら大幅にパワーアップ。敵の大群が目の前に現われ、いまや遅しと待ちかまえているさまは壮観だ。また、戦場の状態によって視点がダイナミックに変化するカメラワークにも注目したい。具体的な戦闘システムについてはまだ明らかにされていないが、判明次第随時紹介していくぞ。

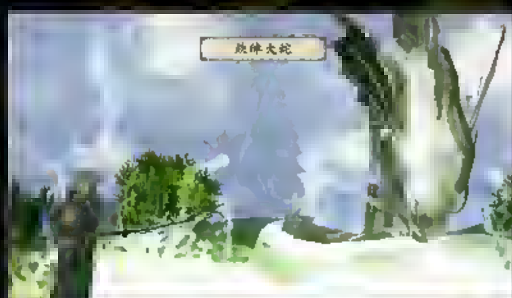


[illegible]に扮し[illegible]漫遊している。[illegible]の一族へ[illegible]勇[illegible]。一族[illegible]を召喚できる。



➡武器は、槍の扱いを得意としているぞー





⬆➡フィールド上を歩き回るキャラクターがそのまま戦闘シーンで暴れまわる。静と動のメリハリもばっちりだ。

知っているとちょっとウレシイ PCエンジン版『天外魔境』豆知識

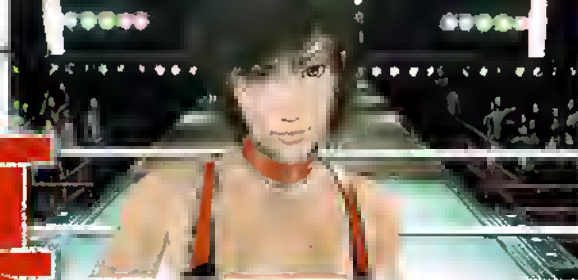
オリジナル版『天外魔境ZIRIA』の対応機種であるPCエンジンCD-ROM²は、国内で初めてCD-ROMメディアを採用し、家庭用ゲームの大容量化のさきがけとなったハード。本作では、登場人物が音声でしゃべるビジュアルシーンをふんだんに盛り込み、メインテーマ曲制作に坂本龍一氏を起用するなど、複合型エンターテイメントとしてのテレビゲームの在りかたを模索していた。

➡で、これがオリジナル版のジャケット。



緊急速報!! XBOX 360

次世代機のリングに真紅の衝撃が降臨する！



その濃密なクオリティーと溢れるエンターテイメント性で、既存の女子プロレスゲームの常識を超えた大ヒットタイトル『ランブルローズ』が、満を持してXbox 360へと登場決定！

PS2で伝説を築いたタイトルが"360"に乱入決定！

北米で大ヒットを記録し、さらには今年の2月の国内発売で、一大ムーブメントを巻き起こした『ランブルローズ』が、装いも新たに"360"に移植されることが決定した。しかし！ 今回の発売は"移植"というなまやさしい言葉で済まされるクオリティーではない！ グラフィックはもとより、ゲーム性からシステムまで、本作は大幅にブラッシュアップされて、まったく次元が違うタイトルとして生まれ変わっているのだ。見るものすべての目を奪う、荒ぶる薔薇たちの新しい戦いに期待せよ！



カミカゼ・リターンズ!! 日ノ本零子

伝説のレスラー"カミカゼ・ローズ"を母に持ち、みずからも母のあとを追うようにレスリングの道へと進んだ熱血スポコン少女。大学に通う傍ら、レースクィーンで生計を立てている一面も。

RUMBLE ROSES DOUBLE X

WORKING TITLE

華麗に！そして過激に！

女神たちのつぎなる闘いは、あまりにも鮮烈!!



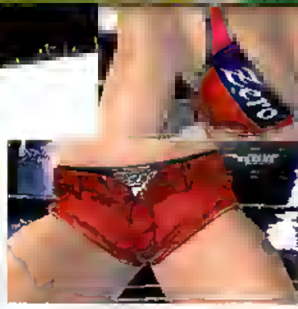
➡さらに磨きがかかったグラフィックに注目！ しかし、これでもまだ7割ほどの完成度だという！

SPEC 360 sport

タイトル	ランブルローズ ダブルエックス（仮）	ジャンル	プロレス
[illegible]	コナミ	[illegible]	コナミ
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	――

ついに導入！ 運命の"タッグマッチ"

今回、さまざまな改良が加えられる『XX』（仮）だが、その中でももっとも衝撃的なファクターが"タッグマッチの導入"だ！ PS2版ではシングルマッチしか存在しなかったが、今回のタッグ導入により、遊びかたやゲーム性により幅が生まれることに！ そのほかにも、生き残りを賭けた熾烈なバトルロイヤル、団体チームで闘う白熱のイリミネーションマッチなど、試合形式も大幅増加！ 今度のリングは派手に荒れそうだ!!



↑さらにリアルに表現されたコスチュームにも注目！ PS2版を遥かに凌駕するクオリティーだ。





ツープラトンも!? 多彩なチームアクション

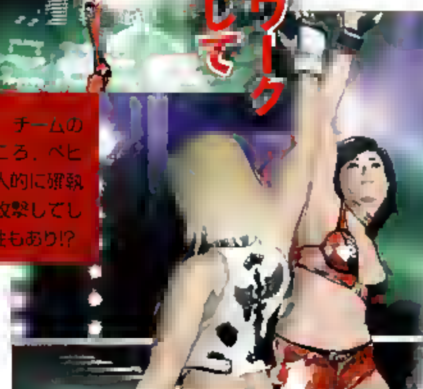
タッグとなると、やっぱり気になるのはチームメイトとくり出すツープラトン技の存在！ やっぱりというかもちろんというか、タッグマッチを盛り上げる新技は多数登場予定！ シングルマッチでは味わえない、タッグならではの強力なツープラトン技の数々が、新たなるリングの上で炸裂する！

四角いジャングルは危険が一杯！

しかし！ 今度のリングは独りではない！

チームワークを駆使して闘え！





キャラクターごとにチームカラーも変化！

どのキャラクターでタッグを組むかにより、チームのカラーはさまざまに変化を遂げるのも見どころ。ベビーとヒールの2属性はもちろんのこと、個人的に確執があるキャラどうしを組ませると、味方を攻撃してしまう"誤爆"も多く発生し、仲間割れの可能性もあり!?





テキサス・タイフーン！ デキシー・クレメッツ

アメリカを代表する人気レスラー。テキサスで[illegible]を営む名士の娘で、彼女自身も保安事務所で働いている。恵まれた体格を活かし、パワフルな技でライバルの零子と激闘をくり広げる！

オンライン対戦も実現！ ほかの新要素にも期待せよ！

細緻さに磨きがかかった秀麗なグラフィック、加えて数々の新モードの追加など確実にパワーアップを遂げている『XX』。ほかにもオンライン対戦が可能となっていたり、CPUの思考アルゴリズムが強化されていたりと、まさに完全新作！ 続報に期待せよ!!



驚異の進化を遂げる魅惑の限界バトル、運命のゴングを聞き逃すな！

内田プロデューサーが語る

『XX』はこんなもんじゃない！



内田明理
株式会社コナミ　プロデューサー
前作に引き続き『XX』をプロデュースする。

公開された画像からはうかがいしれない『XX』の進化の全貌を内田プロデューサーに直撃！　新キャラは？　グラフィックの進化は？　プロレスゲームとしてのおもしろさはどうなる？

かわいさからリアルさへ キャラの進化は止まらない！

――PS2版の移植ではない？

内田　ぜんぜん違いますよ。ほとんど何も使い回していないですから。使い回したのはキャラの名前と性格くらいかな(笑)。モデリングもすべて作り直しています。ハードのスペックが上がったからといって、単純に細かく作り直せば済む問題でもないんですよ。Xbox 360はハイディフィニション(高解像度)が標準スペックになっているので、全体のタッチも変えなくちゃ映えるものにはならなかったんです。

だから今回の画面写真を見てもらえればわかると思いますが，前作のややマンガテイストのモデルからリアルテイストへと切り替えています。

――確かにソリッドな印象ですね。

内田　前作でもかなり試行錯誤を重ねてようやくあのタッチに落ち着いた経緯がありました。それをある意味壊すことにはなるんですが，これだけ高スペックのハードなので，顔はもっと作り込みたいし，やるならばリアル路線を突っ走りたいじゃないですか。しかもXbox 360ならそれができるわけで。

でも高解像度化によって，ゲームに内包されるデータコンテンツ制作が桁違いに膨大になりましたね。『XX』では，いまは言えない秘密の要素があって，膨大な量のモデルが必要なんですよ。それを作り込むのが大変で，大変で。やめときゃよかった(笑)。



――モデルの量が増えるということはキャラクターが増える？

内田　そこは続報に期待してほしいところですがヒントだけ言うと，新キャラがいないとは言わないですが，あまりキャラを入れ替えようとは思っていません。それよりもディテールがアップしたみんなを見てほしい。それぞれのキャラクターでもっといろんな遊びをしてほしいという思いがあります。

――前作のムービーくらいのクオリティーですが，これが動くと？

内田　これでもまだまだなんですよ。Xbox 360が実装しているピクセルシェーダー(3Dグラフィックの描画計算を行うプログラム)を掛けていない状態ですから。ノーマルマッピングやバンプマッピング(微妙な凹凸を表現する手法)を使うことで服の質感などももっとアップするでしょうね。新ハードになったからこそ体験できるビジュアルを提供します。まだまだパワーアップするので，ホント，目が離せないですよ，皆さん(笑)。『XX』はまだまだこんなもんじゃ済まないですよ！

タッグにAI、技変更……こいつは完全新作だ！

――しかも今回はタッグなんですよね。

内田　これだけクオリティーアップしたにもかかわらず，4人が縦横無尽にリング上を駆けめぐります。しかもこれまでのプロレスゲームのタッグって，「いまの動き，何となくタッグっぽいよね」っていう，一部想像力に頼った内容だったじゃないですか。タッグ協力技があったとしても，条件を満たすのが難しくて偶発的に出ちゃった，みたいな。それはタッグの醍醐味じゃないですよね。狙って出せるのは当然だし，誤爆もありえる。当然誤爆されたほうは怒っちゃうだろうし。そういう人間関係の部分も入れ込んでいきます。

仲がよければ1回誤爆したくらいじゃ亀裂は入らないかもしれないけど，相性の悪いタッグの場合，1回の誤爆でタッグ解消もあり得る。そういうタッグならではの部分を，プレイヤーの想像力に任せるだけでなくシステムとして盛り込もうと考えています。

――タッグ以外にもプロレスゲームとしての新しさはどんなところに？

内田　前作ではキャラ間で共有している技があったんですが，これはなくしたいし，CPUのAIも不満だったので優秀なものに載せ替えます。でも，ただ単に対戦がスムーズに進むAIだけなく，キャラクターによる個性化にも手をつけます。格闘スタイルへの特化ですね。たとえば前作で藍原誠という柔道ベースのキャラがいたんですが，今作では打撃はほとんど出してこない。でも掴んだら締め上げ続けるよ，って具合に。本物の総合格闘技みたいに，キャラごとに戦術を考えなきゃ勝てない，という方向性を目指しています。

――Xbox Liveのシステムは？

内田　ユーザーどうしで自分たちの団体が作れる，なんてものを目指しています。実際のプロレスのようなチーム感の演出というか。前作のとき，家庭用だから対戦したくてもできない，というハガキをよくいただいていて，今回は通信対戦をぜひ実現させたかったんですよ。なかなか友だちに「『ランブル』で対戦しようぜ」と気軽に言える感じじゃなかったから(笑)。持っているって言うに言えない踏み絵みたいなもので。つぎはXbox Liveなので，シャイなあなたもオーケーです(笑)。

――ステージはリングが中心に？

内田　やっぱりね，リングだけだと似たような風景ばかりでパッとしないんですよね(笑)。だから今回は外で闘います。砂漠とか遺跡とかそのへんでね。プールもあったりして。でも今回はちょっと考えるところがあって泥リングは入れません。そのかわりになるような遊びをいっぱい入れているので不満はないと思いますよ。

――発売時期はどのくらいに？

内田　まだ僕の中だけの考えなんですけど，毎年同じような時期に継続して出していきたいなぁと。この時期になるとユーザーさんが「そろそろ『ランブル』祭だね」って思ってもらえるようにね。その意味でいうと前作は2月17日発売でしたから，そのくらいには出したいという思いはあります。

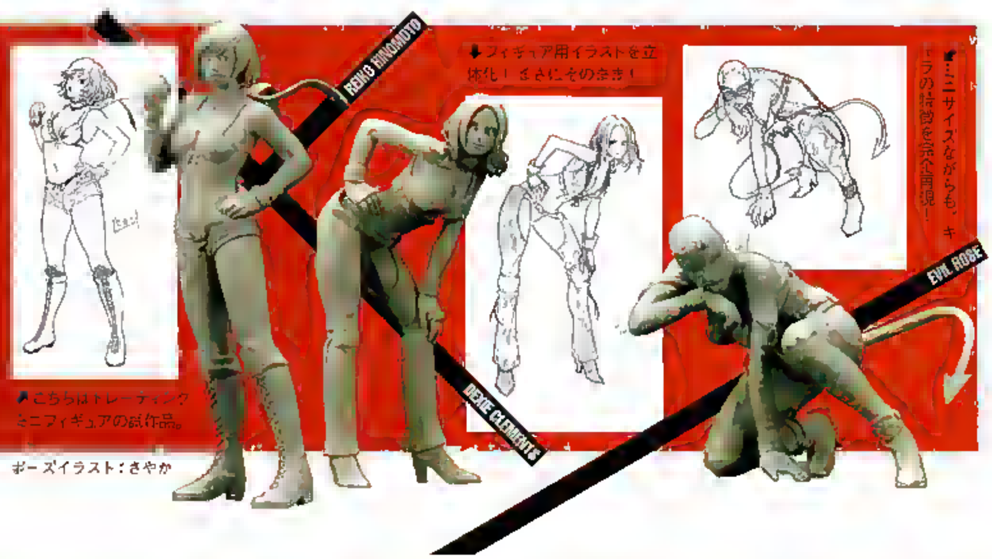
RUMBLE ROSE XX FIGURATION PROJECT

「ランブルローズ」フィギュア化計画進行中！

「RR」のキャラクターたちを，立体化するプロジェクトが発動した！　実力派の原型師によるハイクオリティーな造形美が，キャラの魅力を120パーセント引き立てる！　この計画，今後の動向に期待大！

Data

1. 1/6 フィギュア (全2種)
2. 1/8 フィギュア (全6種)
3. トレーディングミニフィギュア Vol.1 (全8種類)



↗こちらはトレーディングミニフィギュアの試作品。

↓フィギュア用イラストを立体化！　まさにそのまま！

↙ミニサイズながらも，キャラの特徴を完全再現！

ポーズイラスト：さやか

RIDGE RACER 6

リッジレーサー

ハイスピードリフトをXbox360で体験せよ!

ナムコの人気レースゲーム『リッジレーサー』シリーズ。『リッジレーサー』といえば、時速300キロオーバーでコースを突っ走り、あらゆるコーナーを高速ドリフトでクリアーしていくハイテンションレースゲーム。多くのファンが待ち望んでいた最新作が、Xbox 360というハイスペックマシンで動き出すのだ! ゲームの詳細はまだ明らかではないが、ナムコオリジナルデザインのマシンを見れば、否が応でも期待が高まるというもの。『リッジレーサー』の軽快なBGMを聴きながら、華麗なドリフトでコーナーを駆け抜けていく姿が目に浮かんできそうだ。

SPEC 360 racing

リッジレーサー6	レース
ナムコ	ナムコ
未定	未定
未定	未定
未定	未定
未定	—







⬅⬆車体のいたるところにスポンサーロゴが見える。大きく描かれた"御剣"は、「ソウルキャリバー」の御剣のことだろうか。よく見るとマッピーやボスコニアン、パックマンのロゴも確認できる。

遅いクルマに用はない 求めるのは最速の1台

⬆美しい作りこみから、現実に存在するクルマのように見えるが、登場するのはすべてナムコのオリジナルデザイン。走る芸術とも言えるこのクルマは、どんな咆哮を上げるのか。

サッカーボールに愛を込めて

LOVE FOOTBALL(仮)

SPEC 360 sport

ラブフットボール(仮称)	スポーツ
ナムコ	ナムコ
未定	未定
未定	未定
未定	未定
未定	—

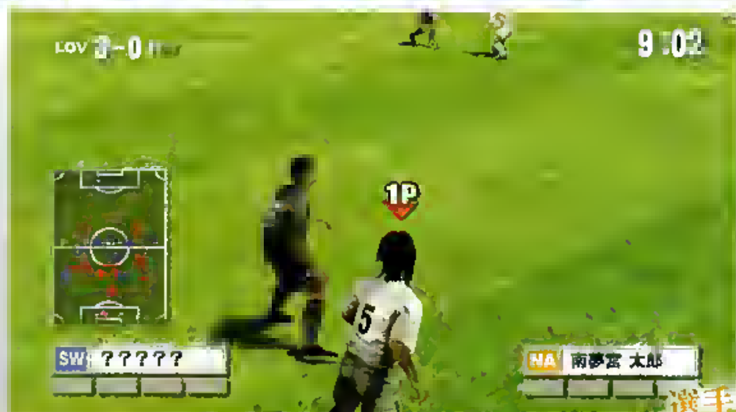




⬅⬇選手視点なので、自分がピッチに立ったような感覚を味わえる。

国際試合となれば、とんでもない視聴率を叩き出すほど国民の関心も大きくなったサッカー。夜中の試合でも、TVの前で必死に応援していたファンも少なくないだろう。そんなサッカーを愛するすべての人に贈る、ナムコの本格サッカーゲームが、『LOVE FOOTBALL』(仮)だ!

このゲームの最大の特徴は、選手視点でのプレイ環境。まるで自分がピッチに立ったような感覚でプレイできるのだ。豪快なプレイや緊迫の競り合いが、迫力の視点で楽しめるぞ。ビジュアル面では、キャラクターにトゥーンシェイドのような効果が付加されているところも興味深い。

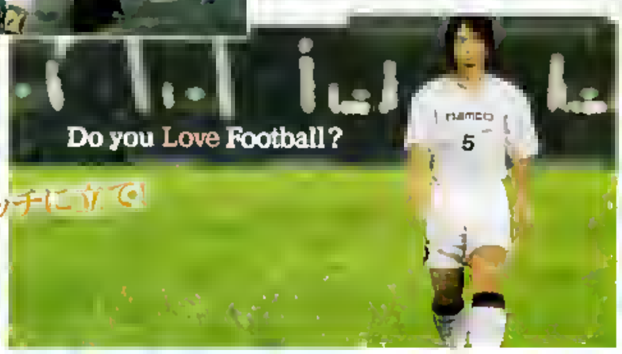


選手視点でピッチに立て!



豪快なプレイを間近で体感!

⬅いまにも動きそうな選手たちのクオリティーは、Xbox360のスペックならでは。迫力ある競り合いを存分に堪能できる。



➡サッカーを愛する人ならば見逃せない1本。ピッチに立てる日を心待ちにしていよう。

特別対談

ミストウォーカー 坂口博信 × スクウェア・エニックス 田中弘道



大学時代からの同期であり、スクウェア設立時からいっしょにゲーム業界を引っ張ってきた坂口博信氏と田中弘道氏。Xbox 360というプラットフォームで両者が新作を発表したところで、「せっかくだから、対談しよう！」と坂口氏が呼びかける形で、今回の対談が実現した。現在・過去・未来とさまざまな話題で盛り上がったが、ここではXbox 360とオンラインゲームに関する話題を中心にお届けしよう。

オンラインゲームを作るキッカケは？

——いま田中さんは『FFXI』をプロデュースされているわけですが、そもそもオンラインゲームの開発を始めるキッカケはPCゲームの『エヴァークエスト』だったんですよね？

田中 当時は映画『FINAL FANTASY』を作っている関係で、坂口さんはハワイにいたんですよね。だから、寂しくて始めたの？ って(笑)。

坂口 とにかく「やってみよう！」と。もうこれは業務だから、って。プログラマーとかも巻き込んで、10人くらいでやりはじめましたね。

田中 最初はあんまり遊ぶ気がなくて、キャラクターのネーミングもテキトーでしたよ。変わった名前で(笑)。

坂口 「そんなんでいいの？」って聞いたら、「やる気ないもん」とか言ってましたよね(笑)。

田中 でも、遊んでいるうちにすぐおもしろくなりましてね。最強レベルになったんですが、あんなに適当な名前にするんじゃなかったと後悔しました。さすがに最初からやり直すのは……。キャラ名はちゃんと考えてつけなくちゃいけないな、っていうのを勉強しました(笑)。

坂口 グループ内では目立っていたけどね。やられているときに助けるため、変な名前を連呼したりとか(笑)。

まじめな話、やっぱり『エヴァークエスト』はカルチャーショックでした。もちろん、いまのMMOと比べるとグラフィック的にもシステム的にもツラい部分は多いけど、何千人、何万人ものユーザーがひとつのゲーム内にいる



MMORPGを発売するなら世界で通用しないとダメ

ファイナルファンタジー
『FF』を作りあげ

っていうのが、感動しましたね。

田中 それまで、ゲームってひとりで遊ぶものが中心だったと思うんですよ。せいぜい同じ部屋にいる人といっしょに遊ぶ、という程度ですよね。それが、いきなりアメリカ人やドイツ人と家にいながらいっしょに遊べてしまうんですから。

——でも、よくコンシューマでMMOを作ろう！と思いましたよね？

田中 『エヴァークエスト』を1～2カ月やってみて、少なくとも1回作って終わり、というタイプのゲームではなく、何度もアップデートを重ねていかなければならないだろうと思っていました。そうなると、ハードディスク必須ですよね。ちょうどそんなことを考えているとき、PS2でハードディスクが発売されるということがわかったので、それで決めました。

——『FFXI』を多機種で同時に開発するのは、大変だったと聞きました。

田中 MMORPGを発売するとしたら、世界で通用しないとダメだろうなっていうのはあったんです。そう考えると、PS2だけじゃなくてPCもやらないとダメだろう、と。クロスプラットフォームで、異機種間でも遊べるようにしたい、というのは最初からありましたね。日本だと2対1の割合でPS2ユーザーが多いんですが、北米ではこれが逆になります。

Xbox 360版『FFXI』を見たら他機種では遊べない？

——PS2とXbox 360をつなぐ……というのは、ものすごくハードルが高くて大変だったと思うんですが。

田中 ウインドウズ版では DirectXという技術を使って作っていたので、そういう意味ではウインドウズ版からXbox 360版への移植は比較的簡単に進めることができました。

ネットワーク部分に関して言えば、プレイオンラインもXbox Liveもかなり高いレベルでセキュリティーが保た



Hiromichi Tanaka

田中弘道

スクウェア・エニックス
エグゼクティブ・プロデューサー

「FFXI」プロデューサー。「FF I」から「III」、「SaGa2」、「聖剣伝説2」「~3」、「クロノクロス」、「ゼノギアス」をはじめ、古くはパソコンの「ザ・デストラップ」などスクウェア初期時代から数多くの作品に携わる。現在は、「FFXI」をまとめつつ、次世代機向けMMORPGを開発準備中。

Hironobu Sakaguchi

坂口博信

ミストウォーカー
代表取締役社長

スクウェア（現スクウェア・エニックス）にて「FF」シリーズを通してディレクター、プロデューサーとして携わり、2001年2月まで同社の代表取締役副社長を務める。その後ミストウォーカーを設立し、Xbox 360でRPGを2作（「ブルードラゴン」と「ロストオデッセイ」）開発中。



たクリエーターが、Xbox 360とオンラインゲームを語り合う！

何千人ものユーザーがひとつのゲーム内にいるのはカルチャーショックだった

れているので、そういう部分では比較的スムーズに話は進みました。イメージ的には、Xbox Liveからプレイオンラインに入るようになります。

坂口 Xbox 360版「FFXI」は「FFXI-2」みたいな位置付けになったりするんですか？

田中 いや、純粋に「FFXI」ですね。Xbox 360版だけの特別な要素っていうのは、考えていないです。

坂口 でも、E3のとき新映像を流していましたよね？ あれは？ ……って、いつのまにか僕がインタビュアーみたいになっている（笑）。

（一同笑）

田中 そろそろ次世代機向けに準備しておかないと……ということで、昨年の秋くらいから研究していたものなんです。だから実験映像ですね。あれも実際にXbox 360の開発機で動かしたものですよ。

―― E3会場でXbox 360版「FFXI」を開発機上で実際に動かしているところを見せていただきましたが、あれを見てしまうとほかの機種では遊べなくなりそうです。

坂口 やっぱりHD映像は非常に魅力的ですよ。

田中 大画面でワイドで高精度映像……というのを見てしまうと、ですね。

坂口 年末にはHDテレビもずいぶん値下がりするんじゃないかって言われてますし。Xbox 360発売のころはだいぶお手ごろな価格になって買いやすく……あれ、Xbox 360版「FFXI」はいつ発売でしたっけ？

田中 とりあえず、ロンチで……。

坂口 おおおおお！ すごい！ ロンチ！

田中 いやいや（笑）、ロンチでベータテスト開始を目指しています。ゲームそのもののデバッグを兼ねたベータ……というよりは、Xbox Liveとプレイオンラインの接続検証なので、そんなに時間はかからないと思います。数ヵ月といったところですかね。

――田中さんから見て、坂口さんのXbox 360タイトル2本はどういう印象ですか？

田中 キタキタ！って（笑）。とくに「ロストオデッセイ」は王道な雰囲気がします。すごく期待していますよ。

新しいハードになると、これまでの文脈とは違う"新しいゲーム"が出てくる可能性があると思うんですよ。それは新しいスタイルのオンラインゲームであったり、坂口さんが作る未知のタイトルであったり。

開発側からみるXbox 360の魅力とは

―― Xbox 360を実際にいじってみて、田中さんはどう感じましたか？

田中 ウインドウズとの親和性が高いのはありがたいですね。まったくのゼロから作っていたらもっと時間がかかっていたと思います。今回はウインドウズ版があったから、かなりスムーズにできましたけど。



坂口 ノーマルマッピング（ポリゴン面に凸凹をつける技術）はやっているんですか？

田中 次世代MMOの実験映像ではさまざまなCG処理をしていますけど、今回のXbox 360版「FFXI」ではそこまでやっていないですね。

坂口 ノーマルマップ版の「FFXI」を見てみたいなー、とか（笑）。

田中 それを作っているヒマがあったら、次世代MMOを作りますって！（笑） それにノーマルマップよりも……（以下、専門的な話が続く）。

――話を戻しますが、Xbox 360ではネットワークに対応したゲームがドンドン増えてきそうですね。

田中 Xbox Liveというインフラをはじめ、開発するうえでのライブラリなどひととおり揃ってますからね。

坂口 そうそう、「ブルードラゴン」を開発しているメンバーとゲームを操作しているとき、Xboxガイドボタンをうっかり押しちゃったら、ガイド画面が出てきてね。その機能がもう実装されているとは知らなくて、みんなビックリしちゃって（笑）。「うわー、なんだこりゃー！」って。しかも、そのガイド画面で行うサウンドトラック変更もできるようになっていて、さらにビックリしたんですよ。もうこんなにできているんだーって。

いままではプログラムってイチからすべて自分たちで作ってきたじゃないですか。だから、自分たちが関わっていないものがこうしてバックでつねに動いているっていうのが、何か新鮮な感じがしましたね。

田中 「FFXI」でももちろんそうなりますよ。ゲーム上ではテキストチャットしながら、ガイド画面開いてXbox Liveのフレンドとボイスチャットするとか、そんなこともできます。

――最後に、これから新しいハードが出る次世代に向けて、読者にコメントをお願いします。

田中 新しいハードによって、新しいゲームが登場してくれることを期待したいですね。Xbox 360というハードは、そういう可能性をたくさん持っていると思いますので、僕も楽しみです。

坂口 じつは「FFXI」はもう遊んでいないんですが、Xbox 360版の発売に合わせて、また始めてみたいと思います。ヴァナ・ディールで見かけたらよろしくお願いします。





ミストウォーカーが手がける2大RPGはどうなってる？

――「ブルードラゴン」と「ロストオデッセイ」の開発状況を教えていただけますか？

坂口 「ブルードラゴン」のほうは、鳥山さんがチェックしてくださることになりまして。メールベースなんですが、毎日さまざまなデータのやりとりをしています。ちょっとしたボディラインとか服のシワとか、細かい指示がきてますね。

これは両タイトルともなんですが、いまはグラフィックの方向性が決まってきたかな、という段階です。いろんなタッチや処理を施しつつ、どういった見せかたがいちばんいいのか最終決定をしようかな、という段階です。これが決まれば、あとは一気にデータを作り上げていくことになりますね。

発売時期に関しては、ロンチからなるべく近いタイミングで出したいとは思っています。















enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

短期集中連載

Anatomy of Xbox 360

Xbox 360 徹底解剖!!

今年末の本体の発売まで待ちきれない　という方のために、Xbox 360の魅力をいちはやくお届けする短期集中連載。2回目となる今回は、大いなる進化を遂げたXbox Liveの詳細に迫る。他陣営の追随を許さないオンライン機能とは？



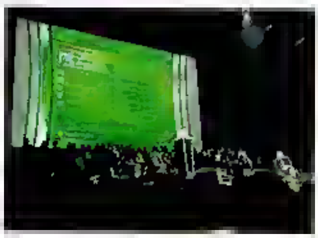
さらなる進化を遂げる、Xbox Liveに迫る！

使い勝手のよさにさらに磨きがかかる！

きめ細かいサービスを提供するXbox Live

現行機では苦戦を強いられてしまったXboxだが、その過程で得られたものもけっして少なくはない。その代表的な例がXbox Liveだ。本体を購入してケーブルをつなぐだけで、ほぼ何の煩雑な手続きもなしに、オンラインに接続できる――という利便性がユーザーには好評で、今年に入ってXbox Liveの会員は200万人を超えた。Xbox本体の全世界における普及台数が1990万台であることを考えると、これは驚くべき数字と言っていいだろう。対応ソフトの開発のしやすさもクリエーターには評判がよく、ことオンラインという項目に関する限り、次世代機の競争ではライバル陣営に比べて、大きなアドバンテージを築いているといっても過言ではない。

この年末に投入が予定されているXbox 360では、もちろんXbox Liveのサービスを継続。築き上げたアドバンテージをさらに広げるべく、数々のバージョンアップが施されているのが特徴だ。それは、現行機で得たノウハウおよびユーザーの声を活かした、きめ細かな内容となっており、Xbox Liveユーザーのさらなる増加を期待させるに十分。ここでは、さらに進化を遂げたXbox Liveの詳細を検証することにしよう。まずは、2種類に分けられたXbox Liveの会員を右で紹介する。現行機で受けられたサービスは、ほぼ"Xbox Liveゴールドメンバーシップ"へ移行。さらに初心者への敷居を広げるために無料の"Xbox Liveシルバーメンバーシップ"が設けられている。



↑海外でのイベントなどで続々と明らかになったXbox Liveの新機能。期待も高まる。

新しいXbox Liveにおける会員の種類

Xbox Liveシルバーメンバーシップ（無料サービス）

オンラインでのゲーマープロファイルの作成
Xbox Liveマーケットプレースへのアクセス
音声・文字を利用したメッセージの利用
ボイスチャットを利用した1対1の会話
Xbox Liveゴールドメンバーからのビデオメッセージの受け取り

Xbox Liveゴールドメンバーシップ（有料サービス）

※シルバーメンバーシップのサービスに加えて
オンラインでの多人数プレイ
ビデオチャットの利用
オンラインでのトーナメントへの参加
有名人とのオンラインプレイや協賛トーナメントなど、Xbox Liveでしか体験できない各種プロモーションへの参加



←Xbox ガイドの画面。現行機に比べて、ユーザーのさまざまな情報が盛り込まれているのが特徴だ。オンラインはXbox 360ユーザーにとってデフォルトに!?

Xbox Live TOPIC : Hardwares

Xbox Liveを取り巻くハードウェア

Xbox 360のお披露目に合わせて、つぎつぎと発表されているXbox Liveまわりのハードウェアおよび周辺機器。Xbox 360でもっとも特徴的と言えるのが、"Xbox ガイドボタン"。このボタンを押すだけでオンラインに接続できるようになっており、いわば、Xbox Live への窓口のようなもの。着脱可能なハードディスクドライブもオンラインを強く意識してのものだろう。さらには、ワイヤレスLANなど、ハードウェアまわりでも、オンラインユーザーの利便性を配慮したものになっているのだ。

ハードディスクドライブ



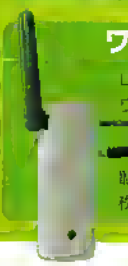
デフォルトでは20GBのタイプが搭載されるが、アップグレードなども可能。ユーザーの用途によって、交換可能に。

Xboxガイドボタン



コントローラーやリモコンの中央部に据えられた"Xboxガイドボタン"。Xbox 360からの新機能で、ワンタッチでXbox Liveに移行できる。ネットへの窓口。

ワイヤレスLAN



LANケーブルへの接続もワイヤレスで行えるように。ただしこちらは標準搭載ではなく、別売となる模様だ。価格などは未定。

Xbox Liveカメラ



全世界でサービスが開始されるビデチャットへの期待も高い。カメラのデザインはE3公開時のもので変更される可能性も。

Xbox 360ヘッドセット



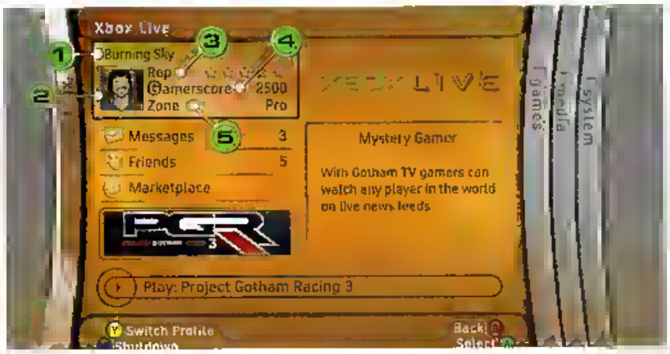
現行機に比べ、デザインも一新されたヘッドセット。軽量化も実現。ノイズ軽減マイクなど快適さを約束する装備も。

※画面は開発中です。またXbox Liveの仕様はE3での情報で、今後変更される場合があります。

Xbox Live : New Services

ゲーマースコアやゲーマーゾーンなど Xbox Liveの新サービスの詳細に迫る！

新しいXbox Liveではどのようなことが可能になるのか？ ここでは、公開されている画面写真をもとに、具体的な新規サービスの内容に迫る。詳細なゲーマープロファイルの作成やダウンロードコンテンツが購入できる"Xbox Live マーケットプレース"など、盛りだくさんの内容に！



ゲーマープロファイルに見る新サービスの詳細

ここでは、ゲーマープロファイルの画面をもとに、新たに加えられたXbox Liveのサービスを見ていこう。

① ゲーマータグ

現状のXbox Liveでもおなじみ。任意に好きな名前をつけることができる。

② 写真

Xbox Liveカメラやデジカメなどで取り込んだ自分の写真などを、ゲーマープロファイルに貼り付けることが可能。

③ 評判

画面中の"REP"とはReputation（評判）の略で、ほかのプレイヤーが自分をどう評価しているかがわかる、コミュニティーによる評価。これは、おもにXbox Liveマーケットプレースにて実現される、オークションサイトでの評価に対応している。評価は星印で表され、星5つが最高評価となる。

④ ゲーマースコア

自分がプレイした、すべてのゲーム成績の累計。各ゲームには一定の数値が定められており、そのゲームをどの程度進めているかによって、数値が割り当てられる（たとえば、オールクリアーしたときに1000ポイントの数値をもらえるゲームがあったとして、あるプレイヤーが5割まで達成したとすると、500ポイントがもらえるなど）。つまり、この数値が高ければ高いほど、より多くのゲームを、たくさんやりこんでいるということの目安になる。

⑤ ゲーマーゾーン

自分のプレイスタイルにあったゲーマーゾーンを選択できる。現時点で公開されているゲーマーゾーンは4つ。①リラックスゾーン＝気軽にゲームを楽しむ、②プロゾーン＝真剣にゲームを楽しむ、③アンダーグラウンドゾーン＝ひと味違った感じでゲームを楽しむ、④ファミリーゾーン＝子供も安心して遊べるようにする。任意のゲーマーゾーンで遊ぶことで、より嗜好のあった対戦相手とオンラインプレイをすることが可能になる。

そのほか 実績

オンライン、オフラインを問わず、すべてのゲームで"実績"と"賞賛"を獲得。ほかのプレイヤーにゲームの進み具合やスキルレベルを公開可能。

そのほか フィードバック

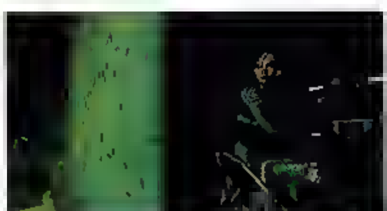
対戦相手の評価を登録できる機能で、その評価はマッチメイキングに影響を及ぼす。よい評価をもらえれば、それだけマッチメイキングで検索される確率が上がり、逆に悪い評価を下されれば、確率が下がることになる。

Xbox Live Titles

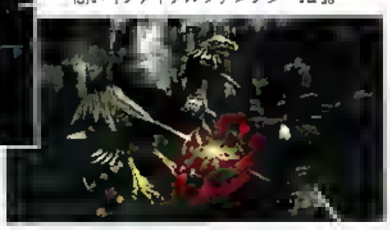
最大64人までの対戦や"観戦モード"など ゲームの幅を広げる新しいXbox Live！

現行機に比べて、さらにきめ細かなサービスが提供されるXbox 360でのXbox Liveだが、忘れてはいけないのがゲームにおける展開。ゲーム性の幅を広げる、バラエティーに富んだサービスの提供が期待されるのだ。

まず注目すべきは対戦人数の増加。現行機では最大16人までの対戦だったものが、Xbox 360では最大64人までの対戦が可能に！ それだけの多人数参加でどのようなゲームが実現されるのか、興味は尽きないところ。また、ファンが待望していた"観戦モード"も追加される。レースゲームや格闘など、模範プレイを参考にする際に需要が高まりそう。Xbox Liveカメラとゲームが連動してのサービスにも期待したい。フレンドとビデオチャットをしながらいっしょにゲームをしたり、ゲームのキャラに自分の顔を貼り付けて遊んだり……といったことが可能になる模様だ。現行機ではついに遊ぶことのできなかった、MMO（多人数参加型）RPGの『ファイナルファンタジーXI』がリリースされるのも、ファンにとってはうれしいところだろう。いずれにせよ、今後はXbox Live対応ソフトの比率が上がるだろうことだけは間違いない。



⬆最大50人以上の同時対戦が予定されている『パーフェクト ダーク ゼロ』。



⬇Xbox LiveについにMMOが！ 期待も高い『ファイナルファンタジーXI』。

Xbox Live対応タイトルプラスαの気になる動向

タイトル名／メーカー	ここに注目！
TEST DRIVE Unlimited アタリ	実在のハワイ島を舞台に、多人数が同時アクセス。当事者どうしが設定したコースでレースをくり広げるMMOレース。注目の1作だ。
ランブルローズ ダブルエックス（仮題） コナミ	Xbox Live対応は発表されているが、その具体的な詳細は未定。対戦プレイなどが実現するとかなり盛り上がりそうだ。
ファイナルファンタジーXI スクウェア・エニックス	おそらくはXbox 360初のMMORPG。本体の発売に合わせβテストを実施予定、他機種版と同時に遊ぶことも可能になっている。
エブリパーティ マイクロソフト	岡本吉起氏率いるゲームリパブリックが開発を手掛けるパーティーゲーム。気軽にXbox Liveの楽しさを実感できる作品に！
カメオ：エレメンツ オブ パワー（仮題） マイクロソフト	開発力には定評のあるレア社が手掛けるアドベンチャー。Xbox Live対応は発表されたものの、その内容は未定となっている。
パーフェクトダーク ゼロ マイクロソフト	現時点で発表されているなかでは、もっとも多人数の50人以上の対戦を実現、そのほか、ランキングモードやトーナメントモードも。
PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3- マイクロソフト	Xbox Live対応は未発表、とはいえ、看板タイトルだけに対応してくることは間違いないだろう。同時に何台で遊べるかに注目が集まる。
ブルードラゴン マイクロソフト	公式にはXbox Live対応は未発表だが、坂口氏が手掛けるもう1作「ロストオデッセイ」と合わせ、「なんらかの形で対応したい」と明言。
[eM] -eNCHANT arM- フロム・ソフトウェア	プロデューサーの竹内将典氏が、オンラインは「スタンドアローンのストーリー主導型RPGの、寄り道的要素になる」とコメント。
DEAD OR ALIVE 4 テクモ	板垣伴信氏は「『4』でのXbox Liveは『DOAU』に比べて段違いにパワーアップする」と発言。よりオンラインに軸足を移した開発を明確に。
クロムハウンズ セガ	ネットワーク上でのチーム対戦に特化したロボット・アクション。参加人数などは未発表。戦場の臨場感をオンラインでも体感できる。

Xbox Liveマーケットプレースの詳細

新しいXbox Liveで最大の特徴であるXbox Liveマーケットプレース。その詳細を紹介していくことにする。

① ゲームダウンロード

現行機で提供されていた、"Xbox Live Arcade"などと同種のサービスを提供。なつかしの名作や、パズルなどの定番タイトルを、ダウンロードしてプレイすることができる。タイトルごとの課金による有料サービスのようだ。

② メンバーシップ

ここで、コンテンツの更新状況などを知ることができる。

③ デモ＆トレイラーズ

最新のXbox 360タイトルのデモ映像やトレイラー（予告編）をダウンロードして楽しむことができる。

④ Xbox テーマ

"スキン"（いわゆるXbox 360の壁紙のこと）をダウンロードして、お好みのタイプに変更できる。"スキン"は、今後続々と用意される予定だ。

⑤ マイダウンロードヒストリー

その名のとおり、自分のダウンロードの履歴。ここを見れば、何をダウンロードしたかがひと目でわかる。

⑥ プリペイドカードの使用、もしくはプロモーショナルコードの入力

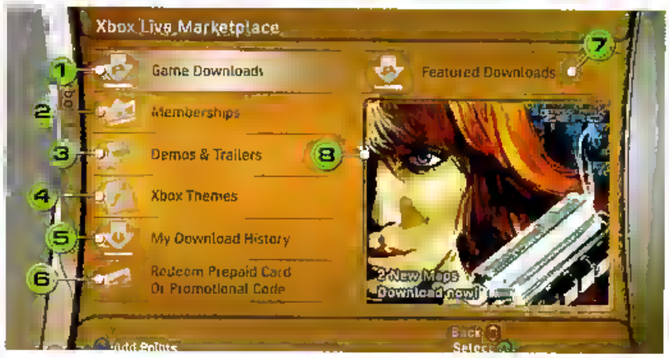
有料コンテンツのダウンロード時に、プリペイドカードを使うときは、ここでIDなどを入力。また、"Xbox Live 12ヵ月無料体験カード"など、特別なプロモーションを利用するときのコード番号を入力するときにも使用する。

⑦ フィーチャーダウンロード

今週のオススメタイトルなど、ここでは近々に発売が予定されている期待作の紹介を見ることができる。

⑧ コンテンツダウンロード

いまプレイしているゲームの追加シナリオやマップ、武器など新たなコンテンツをダウンロードできる（有料）。基本的に現行機から引き継がれたサービスながら、さらに使い勝手がよくなっているのが特徴。また、タイトルによっては、オリジナルのスキンなども用意されており、気分次第で変更可能に。



Xbox Live TOPIC : Download

音楽などのコンテンツもダウンロードが可能に!?

すべてのエンターテインメントの中心になることを目指して開発されているXbox 360。そのためゲーム以外にも、音楽やデジタルカメラの映像、ビデオなどを楽しむことができる。音楽をリッピングして、ゲーム中に流すことができる機能は、Xbox 360の大きな特徴だ。現時点では音楽などのコンテンツがダウンロードできるかどうかは不明だが、ゲーム以外にも力を入れているXbox 360なので、大いに期待してもいいだろう。



↑総合エンターテインメントマシンのXbox 360だけに、Xbox Liveにも期待。

Check! さらに気になるXbox Liveのポイントを徹底チェック！

まだまだその全貌が明らかになっていないXbox Live。ここでは、気になるポイントをいくつかピックアップして、検証してみることにしよう。

クレジットカード以外には、どのような決済が実現する？

新しいXbox Liveではクレジットカード以外での決済も可能に。クレジットカードの決済をネットで行うことに抵抗があったり、クレジットカードを取得できないユーザーにとっては朗報だ。クレジットカード以外の決済方法としては、北米ではXbox Live専用のプリペイドカードが予定されている。日本での展開についてどうなるのか、広報部に聞いたところ「どのように展開するか、現時点では検討中です」とのお返事が。とはいえ、日本でも何らかの形でプリペイドカードが利用可能になるものと判断していいだろう。

Xbox Liveカメラではどのようなことが可能になる？

Xbox 360では、ワールドワイドでのサービスが予定されているXbox ビデオチャット。日本オンリーでのサービス提供だった現行機では、1対4による対話を楽しめたが、Xbox 360では「何人まで参加できるかは検討中です」（広報部）とのこと。もちろん、ゲームなどにもたくさんのフィーチャーが盛り込まれることは間違いない。公式リリースには、「ジェスチャーで操作できるXbox Live対応ゲームによって新たなオンラインゲームの楽しみを提供します」という気になる一文も！



←ゲームをしながらビデオチャットで会話をすることも！

「ファイナルファンタジーXI」のちょっぴり気になるポイント……

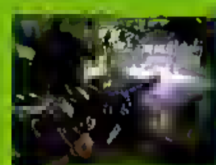
スクウェア・エニックスのMMORPGの「ファイナルファンタジーXI」は、すでに発売済みのプレイステーション2版やPC版のユーザーとも同時に遊ぶことが可能になる予定だ。となると気になるのが、ボイスチャットの存在だが、現実的に考えてXbox 360版はボイスチャットには対応しないと考えてよさそう。その代わり、コミュニケーションはチャットで行われることは間違いなく、周辺機器としてキーボードの発売が期待できそうだ。

Xbox 360でさらに広がる、MMORPGタイトルの可能性！

Xbox 360のソフト戦略を見ていて気が付くのは、多人数参加型ゲームへの積極的な姿勢。「ファイナルファンタジーXI」の発売は言うに及ばず、先日は"マイクロソフトがマーヴェル エンタープライズと多人数参加型オンラインゲームの開発で、世界規模のライセンス契約を締結"との発表を行い、関係者を驚かせた（詳細は8ページ）。マイクロソフトとマーヴェルのタイトルには、5000人以上の人気キャラが登場することになるという。さらには、スクウェア・エニックスが「ファイナルファンタジーXI」とは別のMMOを開発中であることを明言。Xbox 360にとって、MMOはひとつのキーワードになるのかもしれない。

Xbox Live屈指のキラータイトル『Halo 3（ヘイロー3）』はどうなる？

ファンがその発売を熱望する「Halo 3」。同作に対しては、マイクロソフトのビル・ゲイツ会長が「プレイステーション3の発売にぶつける」と発言し、話題を呼んだ。現時点でプレイステーション3の発売時期は"2006年春"となっており、予定どおり発売されれば、「Halo 3」も来年春にはお目見えすることになる。いずれにせよ、「64人対戦で、どんなオンライン対戦が実現されるのか？」など、ファンの想像を掻き立ててやまないタイトルと言える。



←全世界で630万本を売上げた「Halo 2」。その続編だけに期待は大いに高まる！

音楽やゲーム以外の映像配信サービスなどは実現される？

オンライン配信というと、近年盛んになっているのが、音楽や映像のダウンロード。総合エンターテインメントマシンを目指すXbox 360にとっても、サポートは必須のコンテンツであると言える。とはいえ、配信の有無については未発表のまま。マイクロソフトに問い合わせてみても「検討中です」（広報部）とのお答えのみ。今後の発表が気になるところだ。

特報 XBOX 360 Special



たおやかなる花鳥
しなやかなる舞踏
艶やかなる鼓動
始まるは、死闘

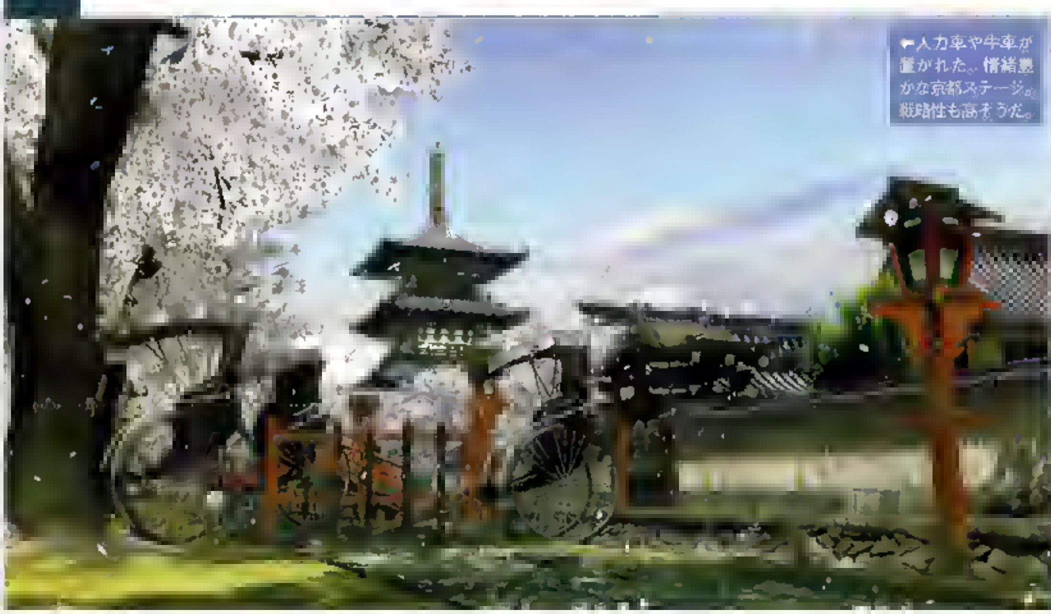
究極すら色褪せる新大地の桃源郷



DEAD OR ALIVE 4

1ヵ月の空白を経て、急遽新情報が続々舞い込んできた！ 映像面の向上だけでなく、各種システムにも大幅な変更が加えられるという『DOA4』をひもとく！

[illegible]	デッドオアアライブ4	[illegible]	対戦アクション
[illegible]	テクモ	[illegible]	Team NINJA
[illegible]	2005年冬	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	――



←人力車や牛車が置かれた。情緒豊かな京都ステージ。戦略性も高そうだ。

新情報満載！ ついに全貌が見え始めた

美麗なキャラクターとコスチューム、臨場感溢れるモーション、描き込まれたステージなど、ビジュアル面では他の追随を許さない『DOA』シリーズ。最新作『4』では、映像のクオリティーアップはもちろん、ゲームシステムも進化することが明らかになった。また、バトル中のショットを撮影できるカメラマンモードの搭載予定や、DOATEC深部に迫るストーリーなど注目ポイントが目白押し！ 詳細に迫る。

 ※画面は開発中のものです。

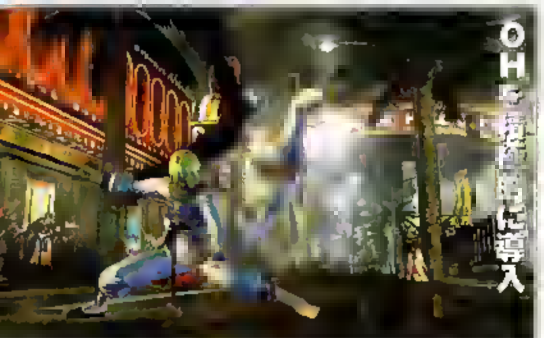


大変革を敢行!?
対戦ツールに特化した新システム!

『4』では新技の追加はもちろん、従来の技も見直され、新システムも多数導入されるという。『DOAU』の例を見るまでもなく、環境さえあれば対戦したいと考える潜在的なプレイヤー層は多い。次世代機の通信環境から、Live対戦を標準的なプレイスタイルのひとつと捉え、対戦ツールとして徹底的にブラッシュアップされているのだ。具体的に何が変わるのかをチェックしていこう。

変革その1 ホールドの変更

板垣氏の言葉より明らかになっているのは2点。まず、キャラ固有のホールドが増加。特殊ホールドや『DOA3』のエキスパートホールドのような技体系だろうか。'オフェンシブホールド'も復活するようだ。



⬆OHとは打撃の出掛かりを吸える、投げ技に近いホールドのこと。『DOAU』では3キャラのみが持っていたが、今回は!?



⬆投げ技は反撃に欠かせなかったが、今後はホールドを読めなければ高威力の投げは決まらない？

変革その2 投げ技の全面見直し "投げ確"戦線に異変？

従来の作品では、投げ技の発生が突出して早かったため、ガード後の反撃技にはおもに投げ技が用いられた。これが全面的に調整され、威力に比例した発生スピードになるようだ。また'溜め投げ'なるものも採用される!?

変革その3 打撃技にも大胆な調整が!

『4』のシステム設計は、"より攻撃的に"という方向性で一貫しているという。打撃技にも新たな属性が加えられたり、ホールド判定を持つ特殊打撃などが追加されるようだ。戦略性を高める一方で、見た目にもこだわりカジュアル層への配慮も万全。



⬆打撃、投げ、ホールドすべてが攻撃的なものになるとすれば、対戦のセオリーも大きく変わってくるはずだ。

変革その4 キャラクターの個性が顕著に!

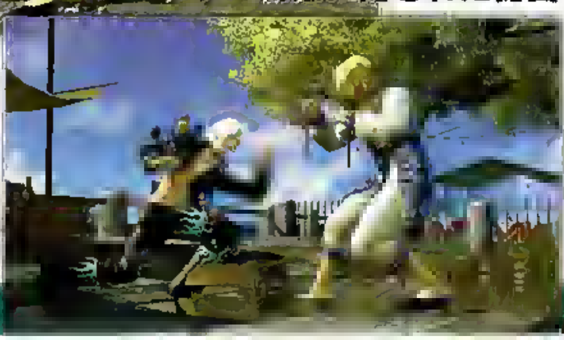
これまでも重量によって基本技などに違いはあったが、今回はキャラクター別にさらなる差別化が図られる。忍者であれば閃光のような動きや"忍術"を使える、という具合だ。得意分野を伸ばす個性の演出にも期待せよ。



⬆ハヤブサには忍者らしい体術があったが、さらに増える？ かすみの壁走りなど、すでに明らかになっているアクションも。



ブラー効果に隠された秘密



⬆➡迫力のバトルショットをいつでも撮影可能。バトルRECの完成形だ。

変革その5 ゲームモードの整備&追加

新モードとしていま検討されているのが、プレイ中のスナップを自由に撮影できる"カメラマンモード"だ。シャッタースピードの設定によっては、画面写真のような画像も撮影可能のようだ。これを駆使して自分だけのアルバムを作るのも楽しそう。また、従来のモードも整理され、より機能的な形になるらしい。

■COMMENT from TOMONOBU ITAGAKI
カメラマンモードを搭載

——今回の対戦写真でキャラにモーションブラーがかかっていますが、『4』ではつねにこうなるんですか？
板垣 こんなブレブレの画面じゃ遊べませんよ（笑）。これはカメラマンモードの画面写真で、いま技術的な検討をしている段階です。『DOA』のモーションエンジンは、時間をいくらでも細かく切り出せるようになっていて、実写で言えば8000分の1秒のシャッターも切れるし、今回みたいなスローシャッターを切ることもできるんです。で、今回はプレイヤーにカメラマンになってもらおうかと考えているんです。
——対戦中にブラーがかかるわけではないのがわかって安心しました。さすがに厳しそうですしね。
板垣 遊べる程度のブレじゃ入れてもしかたないですし。カメラモードはウォッチモードの機能向上ですね。好きなキャラクターを撮影してみたいというファンの方も多いと思ったので、いま実験しています。どうせやるならフォトリアルなほうがいいだろうと、いろいろやってます。そういう意味ではこれまでのゲームにあったようなものとは一線を画していますよ。光学的なシミュレーションもしっかりしたものにしたいですから。今回の画面写真だと被写体ブレしか起こしてないけど、きっと立派な三脚を立てて撮ったんでしょう（笑）。本当はコントローラにGセンサーを入れてカメラブレまで実現したいくらいなんです（笑）。

ロジカルなビジョンに裏打ちされた、華やかなりし衣装



⬆本シリーズのコスは、服としてフィットするように作られている点も見逃せない。

キャラクターを彩るコスチュームは、これまで以上のクオリティーで鋭意制作中! 今回は、新顔のこころとエリオットの新コスチュームをふたつ紹介しよう。数的に見ると、シリーズ最大の『DOAU』よりは抑えられるようだが、ひとつひとつの出来は屈指! 発売後もダウンロードなどでサポートしていくとのことなので、末永く遊べる作品になりそうだ。



➡各コスは縫製や材質に合わせて、その動きまでも綿密に計算されている。ブレザーを脱いだバージョンもある。

■COMMENT from TOMONOBU ITAGAKI

新キャラクターのコンセプト

板垣　エリオットとこころは日本のファンに向けて作っています。『2』ではフランス、『3』ではドイツ、アジア、『X』ではアメリカと、海外ファンに向けたキャラ作りはひと段落したので、日本に戻ってきました。これから2周目の始まりといったところです。



⬆レイファンの拳法着もより綺麗にアレンジ。ブラッドやクリスティなど『DOA3』キャラクターのコスチュームもこれまでにないものだ。

TOPIC ビジュアル&世界観の確定情報を再チェック!

COSTUME コスチューム

量より質を重視

『DOA4』のコスは次世代のクロス(布)シミュレーションを使用し、質感だけでなくフィット感やモーションもこだわり抜かれている。発売も間近に迫っているが、どの程度の数が用意される?

発売後の拡張予定!

ソフト発売後もコスチュームの追加は行われる予定だ。配信方法としては、Xbox Liveでのダウンロードなどを検討中とのこと。対戦以外にも、さまざまなオンライン要素が用意されているのだ。



⬆種類だけでなく、クオリティーにも定評のあったコスチュームだが、今回はさらに輝きを増して帰ってくる!

CHARACTER キャラクター

総勢20名以上

『DOA4』の登場キャラクター数は明らかになっていないが、20人は下らないという。『DOAU』のヒトミやバイマンのように、ストーリーには直接関わってこないキャラクターもいるようだ。

旧キャラは全員健在

『DOAU』までに登場したプレイヤーキャラは、ボスを除けば17人で(アインとハヤテは別キャラとして計算)、彼らは全員健在。ひとりひとりに調整が加えられるというから相当な遊び応えに。



⬆従来のキャラクターと新キャラクターを合計すれば、それだけですでに20人。ほかにも新キャラはいるか?

STORY ストーリー

主人公はエレナ

『4』の主人公はエレナであることが判明している。DOATEC本拠地の映像が登場していることからも、ストーリーは大きな進展を見せそうだ。となるとクリスティなどもかなりの重要人物?

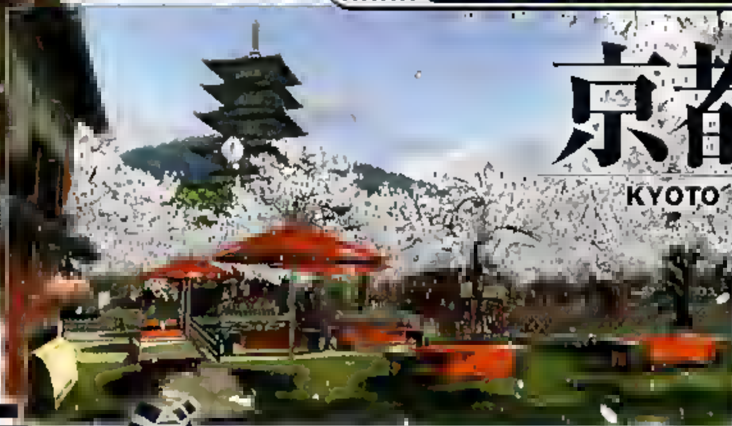
新キャラもキーパーソン

『4』で追加された3人の新キャラクターも、ストーリー上で重要な意味を持つキーマンになるらしい。彼らのプロフィールが公開されれば、自ずと明らかになるかもしれない。続報に期待せよ!



⬆重要な人物は新キャラ3人のうち誰になるのか? 3人とも超重要! という可能性も。デモムービーも楽しみ!





京都
KYOTO

←五重塔と雄大な山々を望める、特等の花見席。かなりの広さがありそう。

繚乱の桜が眩しい、
陽光の庭園ステージ

四季折々の自然、荘厳なる太古の遺産、ソリッドな近未来建築など、幻想世界を旅しているような気分が味わえるステージの数々も、大幅にパワーアップ！ そのなかのひとつ、桜の花びらが舞う古式ゆかしい京都ステージを詳しく紹介しよう。大きな橋に牛車、灯篭などのオブジェが設置された上層では、デンジャーゾーンとして機能するものも多そうだ。





←↑上層には障害物が多く、柵などもある。橋から落下して行き着く下層はスリップ地形。老朽化した壁の汚れが非常にリアル！

TOPIC

ステージ&デンジャーゾーンも
大きくバリエーションを増す!

画面写真では京都以外にも多くのステージが確認できる。E3トレーラーの内容も踏まえ、現在判明している各ステージとギミックを解説。ほかにもまだまだあっと驚くデンジャーがあるに違いない！



ストリート（タワー前）

←クルマが頻繁に往来する、危険な極まる路上でのバトル。DOATEC本拠地が一望できるこのステージは、ストーリーにもつながりがありそうだ。



和室

←ふすまで仕切られた和風のステージ。屋外へ出ることもできるのか？



ストリート（ヨーロッパ調）

➡果物を売る屋台にぶつかると派手に壊れる。右側の建物は低い天井がある。ジャン・リーには、天井へ相手を打ち上げるアッパー系の新技があることも確認。



リング

➡大勢の観客と巨大プロジェクターが特徴。ロープには電流が流れている。



泰山

←長い階段が続く構造。猿の群れが集う場所があり、ここに落下すると蜘蛛の子を散らすようにいっせいに猿たちが逃げ出す。

[現在判明している新ギミック]

クルマデンジャー(タワー前)

往来するクルマにぶつかると、勢いよく弾き飛ばされる（当然？）。クラクションが鳴ったらピンチ。

トップロープからの攻撃(リング)

謎のレスラーがロープ上からムーンサルトプレスを見舞う姿も！ プロレスラー専用のアクションか？

壁走りからの攻撃(京都)

トレーラーには、かすみが壁走りから踵のような技を決めるシーンがあった。これが忍術の一端だろうか。

SPECIAL INTERVIEW

ゲームが変わる？ 世界が一新される？

次世代機を得たTeam NINJAが『DOA4』で目指す道とは？

映像面はもとより、ゲームシステムにまで大規模な改革が加えられるという『DOA4』。世界一"たおやかで"美しい格闘ゲームが目指すものは？



➡毎回こだわり続けてきたビジュアルは、次世代機でひとつの頂点を迎える

『DOA4』で目指す道 01 たおやかなアニメーションの実現

――カメラモードがあるようですね。『DOA4』ではそのほかのモードも増えるのでしょうか？

板垣 ―時期モードを増やさなければ続編じゃないという雰囲気があって、とにかくモードを追加した時期があったんですが、ふと見ると少し整理されていないかなと。バトルレックやウォッチモードを本当は『DOAU』で統合したかったんだけど、時間がなくてできなかった。そこで今回はそこに手をつけようかなと考えてます。まぁそれだけの時間があればの話ですが（笑）。

――統合というのはスリム化を図るのであって、なんらかの要素がなくなるというわけではないんですよね？

板垣 もちろん。機能をなくすのではなく集約させるだけです。バーサスモードでタッグバトルが選べて、タイムアタックでもタッグバトルが選べるのに、なぜトップメニューにタッグバトルモードがあるのかとか。そういう話ですね。これまで拡張に拡張を重ねてきたのでちょっとした整理をするということです。

――画面写真を見るとDOATEC本拠地前の夜の面にもやが足されたり、リングの照明効果が鮮やかになったりと、変化が見られますね。

板垣 E3ベースのものはそのへんのエフェクトやライティングは、チャッチャとつけた仮のものばかりでしたから。ようやくそういった部分にも手をつけられるようになりました。写真っていうのは被写体と構図とライティングの3つの要素で構成されています。そのうちのライティングひとつを変えるだけでものすごく印象が違ってくるのがわかると思います。霧に関してもまだまだ途中段階、7月の霧ですね。12月の霧はだいぶ違ったものになりますよ（笑）。いまはβ版の開発キットで開発してるんですが、非常にいじりがいのあるハードです。

――まずはライティングや霧などの自然効果に力を入れているんですか？

板垣 僕らが『DOA4』でやりたいことはいろいろあるけど、映像面の強化は当然のことですよね。僕らの扱うのは動画だから、画面写真からなかなかうかがいしれないかもしれないけど、緻密さよりもアニメーションのたおやかさを大事にしたい。触っているだけで楽しいという、インタラクティブCGを操作できるという快感ですね。

その点で髪の毛の表現にはいつもながら力を入れています。プレイステーションで『封神領域エルツヴァーユ』（1999年・ユークス）というゲームがあって、このゲームでは僕らがプレイステーションでは諦めていたロングヘアを実現していたんですよ。もちろんプレイステーションなりの表現手法でしかなかったけど衝撃度は高かった。それを見たときはやられたと思いましたね。このマシンじゃできないと僕が切り捨てたところをやられたわけですから。

とまあ、ロングヘアには相当なこだわりがありまして、いつかは"たおやか"なロングヘアを表現してやるぞと。現行のXboxではああいう表現に留めましたが、今度はすごいですよ。1本1本とは言わないけど、かなりの量の髪の毛を実際に生やしていますから。

――髪の毛の動きもそうですが、着物の振り袖部分の動きもすごいですよね。風に舞っているというか。

板垣 あのクロス（布）シミュレーションはまだまだβ版なので、より高い精度を求めている最中です。髪の毛にしても服にしても非常に大事にしているところですから。キャラクターを動かしてうれしいゲームにしたいですからね。

『DOA4』で目指す道 02 対戦格闘ゲームとしての進化

――映像的な美しさ以外にもいろいろと手をつける予定はありますか？

板垣 対戦のおもしろさの向上ですね。家庭用とは言えXbox Liveではオンラインを通じて"対戦"ができるわけですから。そういう意味ではけっきょくアーケードのころの考えかたに戻ったような気がします。既存のキャラクターを含め、すべてのキャラクターの技を見直しました。

――新技が多数追加されると？

板垣 新技だけでなく、すべてがガラッと変わります。昨日開発内でかすみと対戦したんだけど、これがかすみなのかというくらいに変わっていますよ。旋・霞蹴りのモーションもすごくカッコイイものになってたりね。これまでは既存の技には手をつけてなかったんだけど、いまの僕らのセンスと技術で磨きに磨いている最中です。技こそ格闘ゲームという意気込みで作っていますよ。ここは僕らの意地ですよね。

もうひとつの柱がそれを支えるゲームシステムの変更。これもまた大きく変えています。『3』は『2』とあまり変えなかったんですが、やっと新世代『DOA』になったのかな？『3』のときは家庭用オンリーということで、それまでのシステムに乗っかった形で作ったんだけど、いまはXbox Liveでオンライン対戦ができる。ファンが毎日対戦をくり広げているわけです。そこに応えるためにも純粋な対戦格闘ゲームとして見つめ直している最中です。ゲームシステム自体が本当に変わりますよ。以前、安全地帯がなくなるというニュアンスでお伝えはしていたけど、すべてを攻撃的に調整していますから、対戦は相当熱くなります。

――変わるといっても3すくみの要素は継承されるんですよね？

板垣 もちろん、そこはベースとしていちばん大事なところですから変えません。でもベースは同じでもたとえば『DEAD OR ALIVE++』のようなコアで攻撃的なゲームもあるわけです。僕自身いちばん好きな『DOA』だし、じつはいちばんおもしろいゲーム性を持っていた『DOA』だったかもしれません。でもおもしろいから流行るかというと、それは違うんですよね。手軽さとコアな部分のバランスをうまく取らないとダメなんだなと思い知らされたタイトルでもありました。

――『++』のテイストを入れると、シリーズのオールドファンとしては

純粋な対戦格闘としてすべてを攻撃的に



➡まず風景があり、それが求めるものを作るという方法論が、叙情豊かな場を生

■対戦ツールとしてこだわり抜いた名作『DEAD OR ALIVE++』(1998)

『DOA++』は、現在のホールドシステムの骨格を作り出したシリーズ第2作。ハイカウンターやクリティカルのシステムを初めて導入し、コアなファンのあいだで盛んに対戦が行われた。ちなみに、ホールドはボタンだけで出せるDH（現在の特殊ホールド）のほかに、属性別に6種類のコマンドを使い分ける複雑なものだった。そのせいか人を選ぶ作品であったことも確かだ。



⬆アーケード版では初めてあやねとバースが登場。移植はされていない。

非常に楽しみです（笑）。

板垣　あれから僕らもいろいろ勉強しましたから。『++』のいいところはフィードバックできると思います。Xbox Liveという優れたインフラが用意されていて、しかも発売して随分経つのにもかかわらず、いまだに『DOAU』を遊んでいるプレイヤーの方がたくさんいる。そういうファンの方々のためにも格闘ゲームとして進化させないとね。進化し続ける格闘ゲームというのが『DOA』のテーマですから。

――内容が気になります（笑）。どんな点が変わってくるのでしょうか?

板垣　当然オフェンシブホールド的な投げが入ってきます。『3』で言えばレオンのマウントタックルやジャン・リーのドラゴンガンナーのような技ですね。またピンポイントディフェンシブホールドみたいなものとしてエキスパートホールドがありますが、今回レイファンは上・中P・中K・下の共通ホールドのほかに、10個も固有ホールドを持ってたりしますので、合計14個になります。「そんなに要るか！」という人もいると思いますが、まぁいいじゃないですか（笑）。そのほかの投げの個性付けも積極的に行っています。発生フレームを対戦向けにチューンするだけでなく、溜め投げなんてものもあったりして。投げなのになんで溜めるんだよって（笑）。

――大幅に変わりそうですね！ 対戦しがいがあるというか！

板垣　まだまだですよ。忍術なんてのも考えていますから。でも武器は入れないですよ。素手どうしで闘うのが『DOA』の基本ですから。そこはさすがにね。

――レイファンならホールド、バースなら投げといった形に、いま以上に特化した内容になるんですか？

板垣　レイファンの話に戻すと、ホールドだけがたくさん追加されてもおもしろ味は少ないですよね。だから新技の追加、既存の技の再デザイン、属性の再設定はもちろん、新しい属性も増やします。攻撃をさばいて反撃するというのが彼女の持ち味で、確かにそれはホールドの中で実現してます。

　でも、それをさらに押し進めて打撃技の中にもホールド要素があるような特殊属性の技があってもいいんじゃないかとか。いまは、その拳法のスタイルから想像できる要素を組み込んで、ドンドン発展させている段階です。だからこそ忍者には忍術です（笑）。

――なかなか想像できないですが、進化を楽しみに待っています。

板垣　かすみは格闘ゲームをふだんそれほどやらない人でも楽しめるようにデザインしたキャラなんだけど、いまはそれよりも忍者らしさを追求してたりもね。もちろん使いやすいキャラには変わりませんけど、奥を深めたという形です。ハイキックとか速いですよ。マシンガンのように蹴りますから。

『DOA4』で目指す道 03　コスとステージのレベルアップ

――今回コスチュームがいくつか発表されましたが、『4』もコスチューム数には期待していいんですか？

板垣　さすがにハードと同時発売を目指しているので『DOAU』ほどの数は無理ですよ。前作では最大20だったと思いますが、半分の10でもどうかという印象です。とは言えコスチュームの数自体に期待されているファンの方も非常に多いことは理解していますから、そこはダウンロードなどで対応しようと考えています。さきほども話しましたけど、今回は服の動きにこだわりたいんですよ。キャラクターが動けば、それにともなって"着ている"服がきちんと動くという、アニメーションのたおやかさですね。プリレンダでも苦労してるところを動的にやろうというわけですから、かなりのチャレンジになります。ただ動いたときの凄まじさはわかってるので、相当なパワーを割いてやってます。

――Xbox 360では、これまでのXbox Liveよりはユーザーが気軽につなげそうですしね。

板垣　オンラインに特化するというわけではないけど、『DOAU』がオンオフ1：9だったとすると、『4』では5：5くらいにはなるのかと予想しています。

――ステージもやはり細かい要素が満載なだけにボリュームが心配です。

板垣　Xbox360向けの1作目ですので、今回はひとつひとつを作り込む方向ですね。ステージチームは前作以上の数を目指したいと言ってきてますが、数で勝負するよりもひとつひとつのステージを作り込んで、これぞ次世代機と言えるすばらしいものに仕上げてくれと。できる限り広くして、いろんなインタラクティブな要素を盛り込みたい。いまはそういう方向性で進んでいます。

――技にしろコスにしろ、ステージもですが、すべてをクオリティーアップするということですね。

板垣　もちろんです。今後は定期的に情報を出していくので、新たなる進化をご期待ください。



➡『DOAU』の風雪をさらに進化させ、京都には桜の花びらが無数に舞い踊る。

調整します

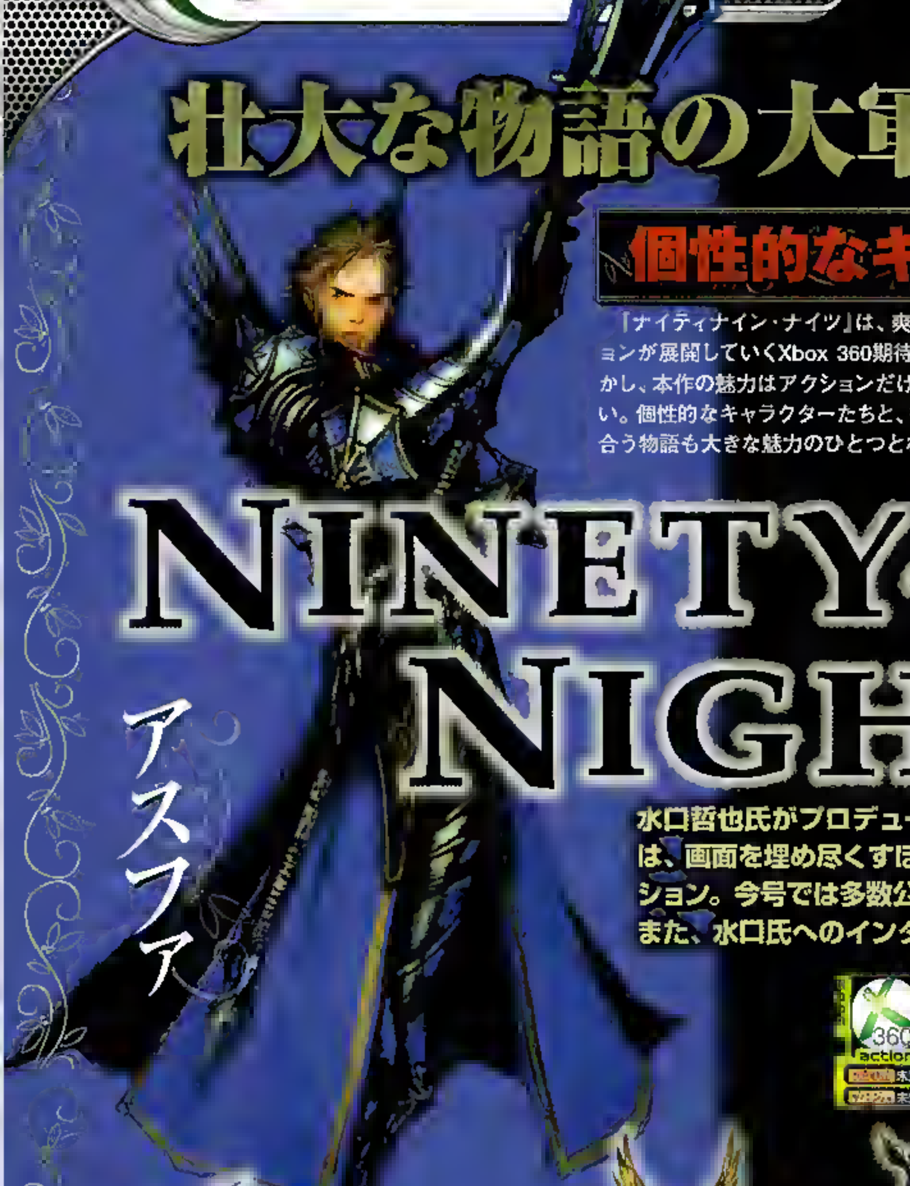
正義を問う、壮大な物語の大軍勢アクション!

個性的なキャラクターを大公開

「ナイティナイン・ナイツ」は、爽快なアクションが展開していくXbox 360期待の一作。しかし、本作の魅力はアクションだけに留まらない。個性的なキャラクターたちと、複雑に絡み合う物語も大きな魅力のひとつとなっている。

そして今号では、その物語の中心となるであろうキャラクターたちのグラフィックを大量に入手。プロフィールなどは不明だが、人間系から魔物系までそろった個性的なキャラクターたちを、じっくりとご覧あれ。

NINETY-NINE NIGHTS™



アスファ

水口哲也氏がプロデュースし、ファンタグラム社が開発を担当する本作は、画面を埋め尽くすほどの軍勢とバトルをくり広げるファンタジーアクション。今号では多数公開されたキャラクターたちの画像を大公開する。また、水口氏へのインタビューも敢行しているので、そちらも必読だ!

タイトル	ナインティナイン・ナイツ	ジャンル	ファンタジーアクション
発売元	マイクロソフト	開発元	ファンタグラム
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	ディレクター:サンユン・リー







←以前公開した2枚の画面写真に登場しているのが、アスファとインフィだと思われる。





ふたりのキャラに注目

とくに注目したいのは、名前の判明したふたりのキャラクター。どうやら複数いる主人公の中のひとりのようだ。甲冑などを見ると、同じ国の出身と考えられるが……。このふたり以外は名前すら判明していないが、人間系だけでなく、魔物系の主人公も存在するとのこと。リザードマンやフロッグマンも操れるのだろうか。それとも……？　この原案をもとにファンタグラム社でCGを制作しているとのことだが、実際のゲーム内でこれらのキャラクターが動いている絵を一日でも早く見たいものだ。

この世界を彩る主役たち！

インフィ



Xbox 360だから可能となった物語性とアクションの融合!

プロデューサー
水口哲也氏

キューエンタテインメント、代表取締役CCO。セガ在籍時に「セガラリー」、「スペースチャンネル5」、「Rez」などをプロデュース。セガ退社後キューエンタテインメントを設立し、「ルミネス」、「メテオス」などをプロデュースしている。

5月に行われたファンタグラム社との製作発表から長い時間が経過したが、ゲームの詳細はいまだ多くの謎に包まれている。そこで去る7月12日、目黒にあるキューエンタテインメントにて、キーマンである水口氏を直撃。世界観やアクションシーンについて、興味深いお話を聞くことができた!

物語と世界観の詳細に迫る!

——まずは世界観から教えてください。

水口 人間やゴブリン、オークたちが共存して平和に暮らしている世界が舞台です。ところが世界を司る石、オーブがとある周期と陰謀が重なって割れてしまい、それが原因で種族間に争いが起きてしまう。そこに巻き込まれていく若き戦士たちの話です。複数の主人公が登場しますが、各キャラクターによってゲームへの入りかたがぜんぜん違うんですよ。たとえばある者は騎士であり、ある者は魔法使いであり、またある者はゴブリンやトロールだったりします。そして、それぞれに家族、兄弟がいて、いろんな運命を背負っている。父親や兄弟が殺されてしまったキャラもいて、それぞれに使命や、正義があるんです。その各自が持つ正義やキャラクターどうしの関係性、種族間の問題などが、遊べば遊ぶほど感じていける。ゲームをやり込むほど、戦いって、正義っていったいなんなんだろう? と深く考えられるような物語を用意しています。単純で直線的なメッセージじゃないんですよ、今回の作品は。いろんなことを感じてもらえると思いますね。ゲームのジャンルとしてはアクションかもしれないけど、アクションとしてのゲーム性と、ドラマ性との融合がいままでにないスケールで楽しめるはずです。

——それぐらいのことが詰め込めるハードが、やっと登場したってことですね。

水口 そうですね。ハードのスペックや解像度が上がって、それを何に使うかが重要だと思うんですが、アクションの爽快感や大軍勢感に加え、物語的演出との化学反応が次世代機ゲームのひとつの答えかと。キャラクターを描き、ドラマを紡ぐ。生理的にも、情感的にも、プレイヤーが感じる部分を丁寧に制作していきたいと思っています。

——最初は数体のキャラクターから物語が進展し、その後、いろんな主人公キャラと出会っていく雰囲気だと思っていていいんですか?

水口 そうですね、物語を進めていくにしたがってほかのキャラクターと出会い、別れ、闘いなどのドラマが生まれてきます。その絡み合ったストーリーを作っていくのに、やっぱり時間がかかりました。ざっくりスタートから1年ぐらいかな? シナリオを何回も何回も修正して、ようやく3日まえにバージョン1.00が完成しました(笑)。

——ずいぶん時間をかけてますね……。

水口 骨格が決まった時点で制作は進んでいたんですけど、最後まで本当に細かい調整を続けていました。たとえばあるキャラクターが、お兄さんのことを兄上って呼ぶか、それとも名前で呼ぶか、あるいは、微妙な心境の変化によって呼びかたを変えたほうがいいのかとか。それぞれのシーンにはかなりこだわりを持たせました。

——最後はユーザーを感動させるわけですね。

水口 そうですね、葛藤もあるけど、ラブロマンスもあるし、どんでん返しもあるし、達成感もある。この作品には、いろんなものを仕込んでいます。各キャラクターのセリフがいいんですよ、ホントに。僕でも読んでて泣きそうになったもん。

——物語の分岐はいかがでしょう?

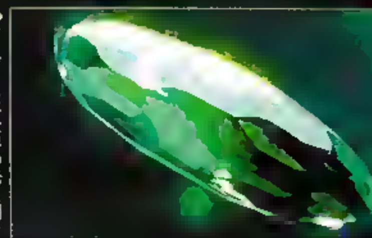
水口 分岐の選択によって結末が変わる部分もあります。物語は複雑に絡み合っているので、一度で全部を見るのは不可能ですよ。たとえばAとBの選択肢があるとき、迷った挙句Aに行くと、あとのステージで凄く敵が多くなってしまい苦労する。逆にBに行ったら敵をいっぱい倒すことができて戦いは楽になるかもしれないけど、別の大きなリスクを背負うことになるとか……。無意味に分岐を多くすると物語が壊れてしまうので、調整にはだいぶ時間をかけました。

——エンディングは複数あるんですか?

水口 そうですね、主人公によっていろんなエンディングがあるって言いかたで留めておきます。

——そのひとりの主人公でプレイしたときのプレイ時間は、どれぐらいになりそうですか?

水口 まだ調整まえなのでハッキリしたことは言えませんが、10時間前後になるのではないでしょうか。すべてのキャラクターを終わりまでやると、けっこうなボリュームになるでしょう。

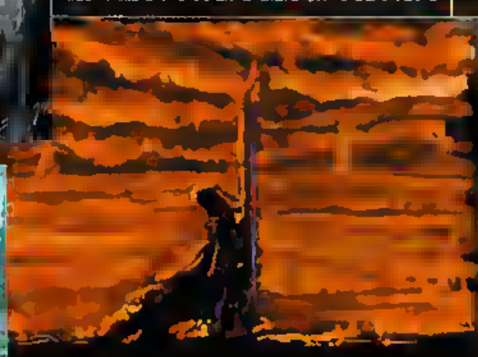


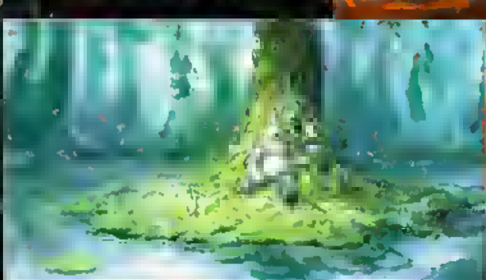
➡オーブとは、世界の光と闇を統べる石。この石がふたつに割れるとき、世界には99日間にも及ぶ長い夜が訪れる。そして、このオーブがふたつに割れてしまうことで、世界は闇へと……。

壮大で独特な世界観を感じ取れ

アクションの爽快感のみならず、物語性を重視している本作。その世界観を表すイメージボードを公開。ここから、その奥深さを感じ取ってもらいたい。

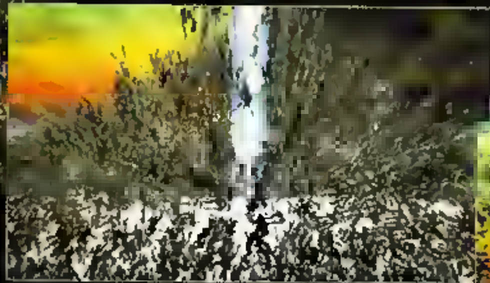




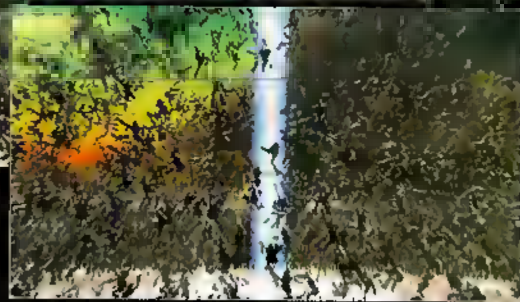




敵を蹴散らすド派手な特殊攻撃が炸裂!



←↓5月に公開された映像では、天空へと伸びる青い光が印象的な特殊攻撃が含まれていた。どうやら使っているのはアスファのようだが……。属性によってさまざまな特殊攻撃が出せるようだ。



——そういえば、キャラクターはしゃべりますか?

水口　もちろんしゃべります。皆さんの知っている有名な声優さんも参加してくれていますよ。誰が参加しているかは、そのうちお話ししましょう。日本のユーザーさんに満足していただくためのものですから、当然日本語で制作しています。

爽快アクションの詳細に迫る!

——アクションはやっぱり爽快感重視ですか?

水口　爽快じゃないアクションを作ってもしかたがないですし。大軍勢をなぎ倒していく気持ちよさが入らないとこのゲームは完成しないので、それはもう絶対にそうなります。画面に1000人ぐらいの敵を出してなぎ倒していくわけですから、爽快じゃないはずがない(笑)。とにかく画面中、AI(人工知能)とフィジクス(物理演算)をともなった軍勢で埋まる感じですね。

——派手な魔法や必殺技、コンボみたいなものもあるんですか?

水口　もちろんです。コンボにも段階があって、武器もアイテムもいっぱいある。ふつうに考えているようなアクション的要素はだいたいできるようになりますよ。もちろん想像以上のものを出しますけどね。アクションの特徴としては、それぞれの戦士が自然界から授けられた強力な力を持って大軍勢と戦っていくことかな。

——その自然の力は、キャラクターごとに違う形になるんでしょうか?

水口　属性みたいなものがあります。火や地、水や風といった、そのような系統です。魔法などの演出も、Xbox 360らしい派手なものを考えていますよ。

——戦闘中操作するのは、基本的にひとりと考えていいんでしょうか?

水口　操作するのは基本的にひとりです。ただお供というか、いっしょに行動してくれるキャラクターもいます。あとは自分の軍勢の配置を換えたり、ゲーム中いろんな指示を出すことが可能になるかもしれないですね。とはいえ、アクションを基本にしている作品なので、ストラテジーの要素をどの程度入れるかは、現在調整中です。

——Liveはあまり考えていないんですか?

水口　なんらかの対応はすると思いますが、現状はまだはっきり答えないでおきます。Liveに対して、前向きとだけは言えます。

——うーん、間に合うんですよね?

水口　何にですか?(笑)

——年内にはお披露目できそうな?

水口　まだいつ発売しますって言えませんが、かなりいい具合で進行していると思いますよ。完成度的には50～60パーセントぐらいまできてるかな?

——じゃあもうすぐ遊べそうですか?

水口　まずは9月の東京ゲームショウで、ユーザーの皆さんにお披露目ができればいいと考えています。

——それはプレイできる状態で?

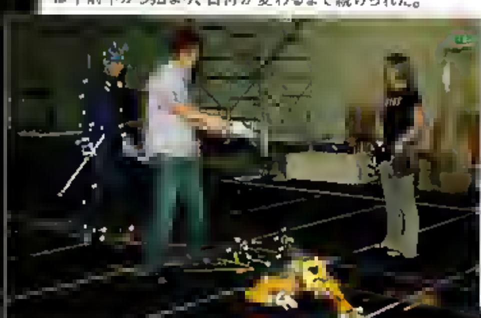
水口　まだハッキリお約束はできませんが、それがベストですよね。そうなるようにスタッフも日夜がんばっているので、応援してください。

モーションキャプチャーの現場をレポート!

インタビューの翌日、都内のモーションキャプチャースタジオ"MOZOO"にて、キャラクターのモーションキャプチャーを収録しているとの情報をキャッチ。その様子を取材してきた。

当日のスタジオ内では、水口氏自身が直接演技指導を行っているシーンを目撃。そして俳優陣の演技は予想以上に迫力があり、とにかくカッコよかった! それもそのはず、演技をしているのは舞台やテレビ(とくに特撮系)で活躍している人ばかり。取材をしたのが終盤のシーンだったこともあり、熱のこもった演技とセリフに引き込まれ、作品の世界に没頭してしまった。役者とスタッフが完全に一体となっており、現場の雰囲気も良好だったぞ。そして、収録された映像はムービーとして使用されるわけだが、このムービーの演出を担当しているのは、韓国映画「火山高」のVFXを一手に引き受けていた実力派集団。実際この日の収録現場にも彼らの姿を見ることができた。また、撮影の合間に、小川さん:アスファ役と那珂村さん:インフィ役の役者さんにお話を伺うことができた。作品に対する想いを感じてほしい。

↓熱心な演技指導を行う水口氏。それに応える俳優陣の真剣な演技が取材班の目を釘付けにする。この日の撮影は午前中から始まり、日付が変わるまで続けられた。



小川　別の作品で演じたときは、役をより深く表現するために動きの提案をこちらからしても、「ゲームだからいいんです」と半端に処理されてしまうことがあったんですけど、水口さんは違う。演技者の内面から理解してくれて、いっしょに作り上げている雰囲気が現場にあるんですよ。演じていて楽しいですね。水口さんに、「次世代機で壮大なファンタジーを作りたいんだ」と言われて、僕も感動しました。

那珂村　スタッフの皆さんが高い志を持って製作しているので、お芝居の質に妥協せず、映画の撮影と同じ気持ちでやっています。世界観とか状況を細かく説明してくれるので、演技しやすいですね。最初のミーティングで物語全体のお話を聞いたとき、涙しちゃって。そのあと台本見たら号泣しちゃいました(笑)。ステキな作品に関わることができて、とても幸せですね。



アスファ役 小川輝晃

「忍者戦隊カクレンジャー」ニンジャレッドサスケ役、声優として「アムドライバー」ダーク・カルホール役などテレビや舞台で活躍中。

インフィ役 那珂村タカコ

劇団ヘロヘロQカムパニー所属。舞台を中心にDJや作詞など幅広く活躍中。ヒーローショーに出演していたこともあるとか。











光と闇が交差する魔都にようこそ……

FRAME CITY™



↑随時与えられたミッションを遂行していくのが基本だが，その過程は自由。



↑ときに感情を抑え，ときに爆発させることで，困難な状況を打破していこう。

急激に発展した近未来人工都市の華やかさと、その裏に潜む暗黒面が共存する世界を舞台にしたアクションアドベンチャー。ドラマチックなストーリー展開にも注目!

最先端3Dゲームエンジン"Unreal Engine 3"によって構築・制御された架空都市をハードボイルドなムード満点で徘徊できる次世代型ゲームソフトが、Xbox 360のロンチタイトルとして着々と開発進行中。世界の情報通信技術を一新したデジタル映像媒体(通称VF)を巡る、さまざまな人物の思惑やエピソードを楽しめるぞ!

[illegible]	フレームシティ	[illegible]	アクションアドベンチャー
[illegible]	ナムコ	[illegible]	ナムコ
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]限定パッケージ

時間帯で移り変わる街並の空気感に注目!

"人々がその世界に息づいている感覚"を重視したという本作のグラフィック世界は，都市に流れる時間の移り変わりの表現にも妥協がない。各時間帯によって微妙に変化する，フィールドの空気感の違いをも堪能せよ。

DAY——午前

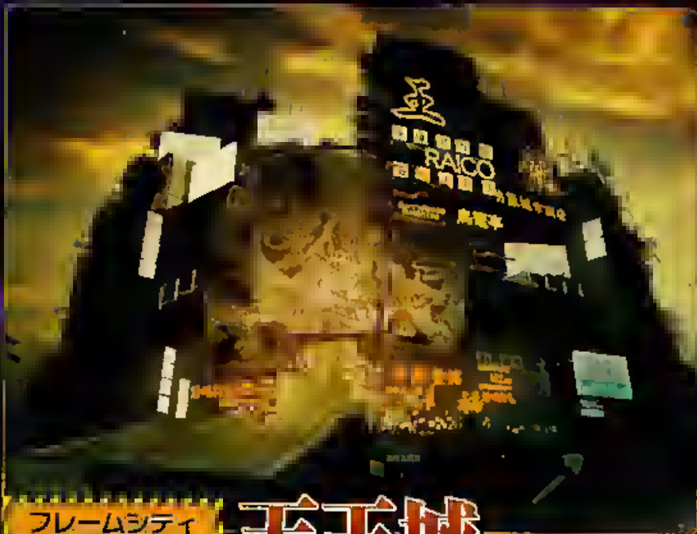


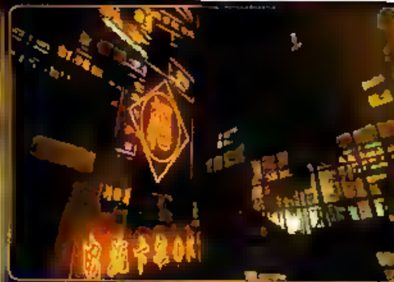
NOON——夕方

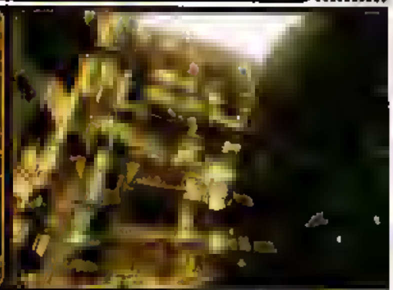


NIGHT——夜











↖⬆光り輝く表通りにはない，猥雑とした活気にあふれる天王城。治安は相当悪く，強盗・殺人は日常茶飯事だ。

⬅中枢部には，神殿のような施設が存在する。ここでは，外部の人間に知られていない儀式が行われるとか。

フレームシティ 危険地帯① 天王城

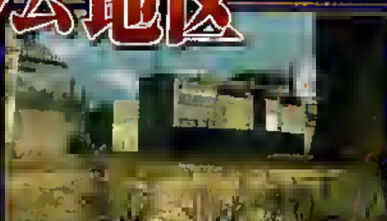
急速に発展したフレームシティに出稼ぎに来たものの，割のいい職業にありつけなかった者たちが押しやられた居住区域。別名を'グラスゲイジ(硝子の鳥籠)'といい，ひとたびこの中に入った者は，最低限の賃金で半強制的に働かされるという。





フレームシティ 危険地帯② スラム地区

天王城のような活気もなく，最低水準の生活者たちがその日その日を過ごしているスラム地区。廃墟同然の建造物が建ち並ぶさまは，とても世界のセレブが集う憧れの都市の一角とは思えず，シティ内外から黙殺されている。



⬆⬅都市の急速な発展の裏で役目を終えた建物群が，静かに時を刻んでいる。

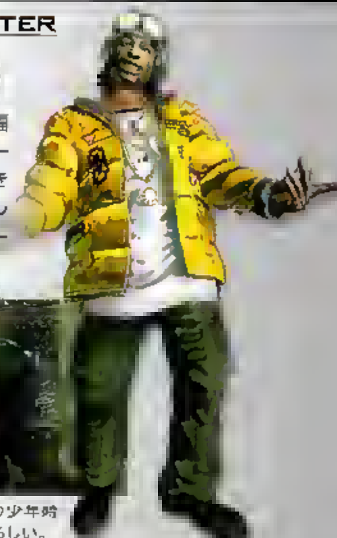
⬇➡この地区で起きる事件のほとんどは，闇から闇に葬られる運命にあるのだ。





NEW CHARACTER
モグラ (Mole)

個人から政府関係者まで幅広い顧客層を持つ，フレームシティの情報屋。表向きは繁華街の露店でデジタル解析屋を営む。コンピューター関係の知識にも精通。

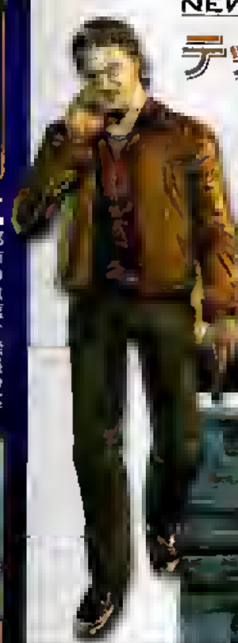


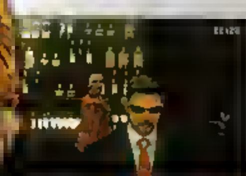


⬆つねに陽気な男だが，その少年時代は決して幸福ではなかったらしい。

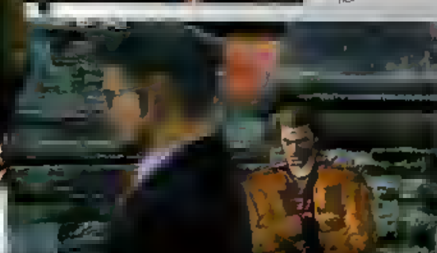
NEW CHARACTER
テッド・ライアン

フレームシティ警察の殺人課に所属するヒラの刑事。裏社会との癒着などつねに黒い噂が絶えないものの，刑事としての腕は一流。





⬅ニヒルな態度に隠された本性とは？



任務遂行率100パーセント男・クロウが使いこなす

お役立ちツールの数々



プレイヤーの分身ともいえるエージェント・クロウは冷徹なプロフェッショナルとはいえ、自身の肉体でできることには限度がある。今回は、クロウが任務を遂行するために利用するアイテムの数々を紹介。……取り扱い方法によっては、自分の身に危険が及ぶものも!?

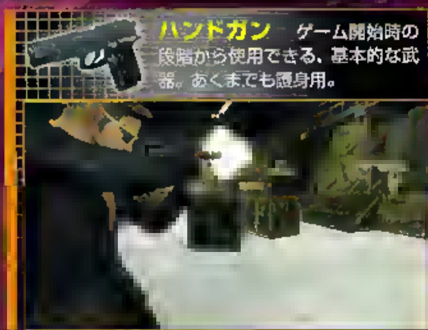
銃器類



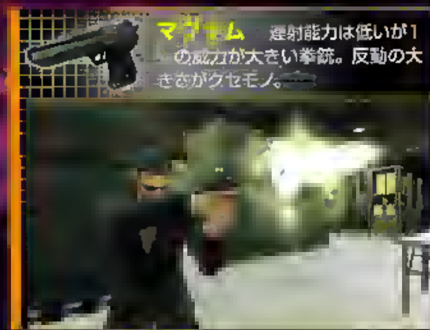
高い殺傷能力を持つ武器。そのバリエーションは豊富

クロウが使用できる銃器は、以下に紹介している8種類＋α。「遊びのバリエーションが広がりそうなものを取り揃えた」(プロデューサー川島氏)とのことで、さまざまな状況や敵との組み合わせによる熱いバトルが期待できそうだ。

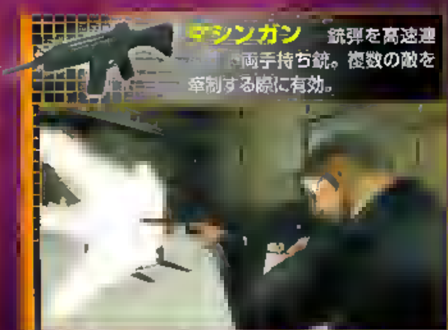
攻撃力の高い武器が、必ずしも有効とは限らない。たとえば、群衆の中に紛れている敵を仕留めるケースがある。ここでグレネードランチャーを出しても周囲は大パニックになるだけ。すれ違いざまに"ひと刺し"できる武器があれば十分なのだ。



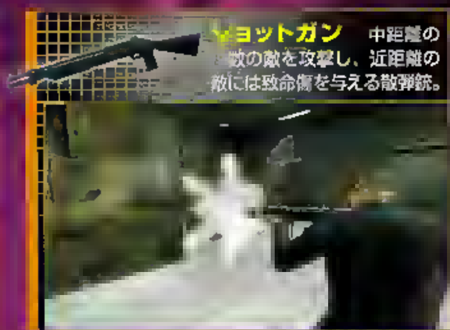
ハンドガン ゲーム開始時の段階から使用できる、基本的な武器。あくまでも護身用。



マグナム 連射能力は低いが1発の威力が大きい拳銃。反動の大きさがクセモノ。



マシンガン 銃弾を高速連[illegible]両手持ち銃。複数の敵を牽制する際に有効。



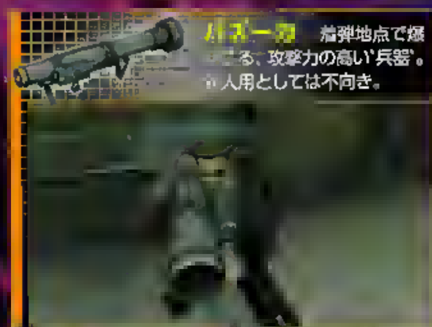
ショットガン 中距離の[illegible]数の敵を攻撃し、近距離の敵には致命傷を与える散弾銃。



グレネードランチャー 爆弾を撃ち込むための銃。着弾地点の広範囲をカバーできる。



スナイパーライフル [illegible]にある目標物を、高精度[illegible]撃するための長身銃。



バズーカ 着弾地点で爆[illegible]る、攻撃力の高い"兵器"。[illegible]人用としては不向き。



レーザーガン 弾道の[illegible]レーザーで対象を射抜く、近未来型の兵器。

自動車



気軽な高速移動を実現した、文明の利器

フレームシティ内を走行する車の種類は10数種類。ノーマルな乗用車タイプに限らず、トラックなどの大型・特殊車両や、いかにも近未来らしい、ユニークなデザインの車種も登場し、街並の風景のアクセントにも一役買っている。

クルマの入手法は、駐車中のものをピッキングしたり運転手を無理やり降ろして強奪すればオーケー……という単純なものではない。車両ひとつひとつに課せられた大小さまざまな"条件"をクリアーして、初めて我が物にできるのだ。



◆ときとして、立ちふさがる敵をなぎ倒すための兵器にもなりうる自動車。見事入手できたら、なるべく大事に扱いたい。

パーソナルフレーム "真実"を見透かす魔法のサングラス

一見ただの表情隠し用の小道具だが、じつはテクノロジーの粋が凝縮されている情報端末、それがパーソナルフレームだ。通常の視界に重ねる形で各種情報を確認できるため、周囲の第三者に悟られることなく諜報活動を続行できるのが最大の利点。

パーソナルフレームに搭載されている機能の中で、もっとも重要かつ汎用性の高いものが、さまざまな情報をスキャンできる"インフォスキャン"。この機能を使いこなすことが、すべてのミッションの成功率にかかってくるといっても過言ではない。



↑パーソナルフレームの情報は、画面上ではそのまま一人称視点で表示される。

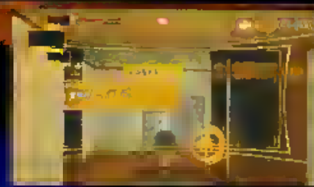
機能① 基本情報の収集

目の前にあるものの基本的な情報を瞬時に得られる。誰の所持品なのかといった極めてプライベートな情報も確認できるので、各場所の状況を把握する際に便利。



機能② 隠された武器の発見

武器・弾薬の認証データを感知して、肉眼では確認できない場所にある武器の正確な位置を割り出す。武器類の補給はミッション遂行には欠かせないので、大いに活用すべし。

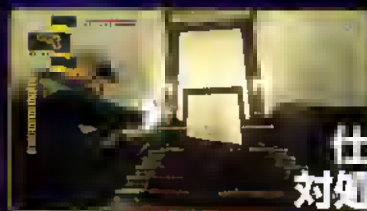


機能③ トラップ構造の解析

肉眼では発見するのが困難なセキュリティ関連の存在を視覚化する。無用な騒ぎを起こすくらいなら、多少しつこいほどにチェックしたほうがいい。



↑一見無警戒な通路にも、敵の仕掛けたワナが……。



仕掛けがわかれば対処のしようもある

新公開情報で垣間見えた！

フレームシティ・その奥行き



プロデューサー **川島健太郎氏**



ディレクター **国森将生氏**

清濁入り混じった都市の表現

——フレームシティは架空の近未来都市とのことですが、イメージしている実在の街はあるのでしょうか。

川島　設定は上海沖の街なんですけど、場所によってはアメリカのビジネス街を彷彿させる場所もあったり、もちろん九龍城っぽい猥雑な感じもの場所もあったりします。

国森　`急速に発展してしまった都市`っていうのが、この世界観なんです。VFという革新的な基幹技術が発見され、それで経済の中心地にまで成長してしまった都市には、利益を得ようと、いろんな連中がやってくる。その中にはロシアンマフィアがいたりイタリアマフィアだったりして、犯罪都市的な部分も出てくる。でもやっぱり世界でいちばん進んでいる都市だからみんなが集まってくる……っていう。

——今回誌面で紹介している天王城なんかは、まさにそんな都市のダークサイドといった感じですね。

川島　海外旅行に行ったときに「あのブロック(地区)から先は行くな」って注意される、あの危ない感じ。すごく猥雑で危険な場所の活気を表現したかったんです。それによって、ふつうの繁華街とのコントラストもより鮮明になると思います。見知らぬ街に迷い込んでしまった緊張感というか、フレームシティを歩き回って、この独特の雰囲気を味わってほしいですね。

"本当の友人"になる体験を

——今回新たな登場キャラクターがふたり発表されました(※47ページ参照)。いずれも、ひとクセもふたクセもありそうな存在ですね。

川島　ライアンはFCPD、フレームシティ管轄の警察に所属する刑事です。あるときは主人公の敵として立ち塞がったり、あるときは味方をしてくれたりと真意のつかみどころがないキャラクターです。あまり詳しくは説明できませんが、物語の核になる人物のひとりであることは間違いありません。

国森　モグラもけっこういいキャラクターですね。ふだんは軽い感じだけど、シリアスな過去を持ってたりと、なかなか複雑な事情の持ち主です。……でも考えてみれば、主要キャラクターはみんな何かしら複雑な事情を抱えているといってもいいかもしれません。出会った人々に秘められた内情を徐々に知っていくという体験も、本作の醍醐味のひとつだと思います。

川島　ゲームでは、突然現われて「そなたが来るのをずっと待っていた」なんて言ってすぐ打ち解けるキャラクターがよく登場しますけど、そういうご都合主義って、ちょっと気持ち悪いんじゃないかと。実際は、最初のうちは警戒されて、いろいろ試し試されるうちに、やっと必要な情報をもらえるようになる。必ずしも全面的に味方になるとは限らないけど、それがリアルな人間関係じゃないでしょうか。『フレームシティ』では、そういう過程を含めて各キャラクターを描いていきたいし、また、その中で初めてお互いに絆を深めて"本当の友人"になる体験をユーザーにしてほしいと思っています。

改めて問うストーリーの重要性

——前号のインタビューから感じていたのですが、本作にとって、人間ドラマというか、ストーリーの占める重要性はとても大きいんですね。

川島　ある人が言ってたんですけど、(派手なアクションシーンやVFXばかりが注目されがちな)ハリウッド映画も、最終的にはドラマであり、ストーリーなんだと。テレビゲームもここまでハードの表現力が上がってくると、おそらく最終的には「どんな脚本なの？」という部分が重要になってくると思います。もし、スティーブン・スピルバーグ(※「E.T」「ジュラシックパーク」「宇宙戦争」などを手がけてきたハリウッド映画監督の巨匠)監修のゲームがぽっと出てきたら、もの凄く気になるじゃないですか。だから私たちは`体験`という形を通してのストーリー表現をいち早くやりたいんです。『フレームシティ』がほかのXbox 360のローンチタイトルと大きく異なっているのは`ストーリーがあってドラマがある`という点に尽きます！

国森　うわっ、PRみたい！(笑)

川島　ゲームの枠組みだけを紹介すると、どうしても『GTA』シリーズのような`何でもアリのアクションゲーム`という風にとられてしまいがちですが、目指している方向性はぜんぜん違うんです。

国森　『フレームシティ』のストーリーには世界を舞台にした壮大な何かがあります。少なくともチンピラがのし上がる以上の体験はできますよ(笑)。

インタビュー終了後、去る7月25日に行われたマイクロソフト主催のXbox Summit 2005(P.06参照)で公開された、『フレームシティ』のデモ映像を先行して見ることができた！

約1分ほどだったがとにかく美しく、緻密に作り込まれた映像に見入ってしまった。クロウがVFを駆使して戦闘をしているシーンや、各キャラクターのスポット映像、またフレームシティの各地で生活している人々シーンなどが印象的だった。また、てっきりムービーだと思っていたシーンもあったのだが、`全編実際のゲーム画面`と指摘され、そのクオリティーの高さに驚愕。スクランブル交差点や、猥雑な通りを行き交う群集(休日の渋谷なみの人数)の動きと、その表情までわかる緻密なグラフィックは、従来のゲーム機とは次元が違うことを確信させてくれる。現在ムービーとして見ている映像のクオリティーでゲームができる、そんな感覚。もちろんこの映像に、5.1chで再現されるサウンドがさらに臨場感を高めてくれるわけで、帰り際「映画みたいなクオリティーでゲームができる時代になったんだなぁ……」、思わずそう呟いていた、取材班なのでした。

クレッセント・ディバイド

紅の右腕に宿る力の秘密とは!?





復興した文明社会に迫る脅威



[eM] -eNCHANT arM-

エム 〜エンチャント・アーム〜

RPGの新世界を切り拓く!! フロム・ソフトウェアが放つファンタジーの新星、第2報!

現行機でも少なかった"ファンタジーRPG"というジャンルが、次世代機の船出に華を添える! 未曾有の映像とボリュームを備えたフロム最新作に期待せよ!

SPEC 360 RPG

[illegible]	エム〜エンチャント・アーム〜	[illegible]	RPG
[illegible]	フロム・ソフトウェア	[illegible]	フロム・ソフトウェア
[illegible]	2006年年末	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
[illegible]	対応(内容未定)	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	—

近未来を舞台に、広大なファンタジー世界を冒険する待望の本格RPG『[eM]』。今回は、プロデューサー竹内氏への濃密なインタビューを交えながら、世界観やキャラクター、ゲームシステムをクローズアップ! 王道路線を踏襲しながらも、革新的なビジュアルとフロムらしいこだわりが光る"エンチャント"の世界を旅する日を、心待ちにしておこう。

画面写真からうかがいしれない『[eM]』の謎を問う



フロム・ソフトウェア プロデューサー
竹内将典氏

現行Xboxでは「O・TO・GI」シリーズ2作品と、『メタルウルフカオス』をリリース。Xbox 360でもっとも期待されるプロデューサーのひとりだ。

キャラクターや舞台の設定、エンチャントのシステムなどが発表されているが、それらをさらに追求。プロデューサーである竹内氏に詳細を直撃してきた。

本作のテーマとなるエンチャントとは?

——まずはXbox 360のご感想は? 開発機材のβキットも配布されたようですが。

竹内 αキットで作っていたころはまだ開発のゆるやかな段階のころだったので、問題はなかったんですが、『[eM]』の場合はXbox 360と同時発売をにらんで開発しているソフトなので、いままさに開発が本格化しているという段階です。突き詰めて作っていると、やはり諸々の問題は出てきますよね。それらをひとつひとつクリアーしながら進めているいるので、開発は大変です。少なくとも東京ゲームショウにはプレイアブルなものを出そうと考えているのでなおさらですよね(笑)。

とは言え全体的には好印象ですよ。とくに僕らはXboxでソフトを作っていたのでノウハウは溜まってますし、それを活かせるハードでもある。そういう意味ではやりやすいハードです。

——Xboxからのパワーアップは何倍増しという印象でしょう?

竹内 現状はまだβキットで、最終版はもう少しスペックが上がると聞いています。それでもまぁ10倍くらいのスペックアップかな、と感じています。ハイディフィニション(高解像度)になって若干処理が重くなってますからね。標準解像度どうしで比較すれば20倍以上かもしれませんが。まだ初めての開発なので、チューニングが進んでいけばさらなるパワーアップは可能だと思います。

——Xboxでのノウハウがあったからこそ、ハード発売日と同時発売を目指せる

 ※画面写真は開発中のものです。

Prologue 【eM】

"ゴーレムウォー"。
1000年前に起こったその戦争は、
互いの憎悪を極限まで引き出し、
そして、その業火は在るものすべてを消炭と化すまで収まることはなかった。

ゴーレムという従順に命令に従う人形は、
もはやその使命を与えた者がいなくなった
あとでさえ、忠実に任務を遂行していった。
もはや何を目的としてこの戦争が行われているのかを知るものは居らず、
誰も勝利しない、誰一人として利益を得ない不毛な争いに、
世界は疲弊していくのみだった。

恨みもなく、理想もなく、ただ淡々と破壊されんとされようとしたとき、
それらは唐突にすべての活動を停止した。

突然起こったその事態に人々の理解が及ぶことはなかったが、
ゴーレムとその製作法を禁術とし、二度とこのような事態が起こらないよう、
多重の封印をかけて各シティの奥へと隠した。

人々は、鉄、火薬、蒸気など機械の力に、"エンチャント"と呼ばれる力を応用し、
世界をよみがえらせていった。
しかし、いまその古の力を復活させ、己の欲望のために使用せんとするものがいた。

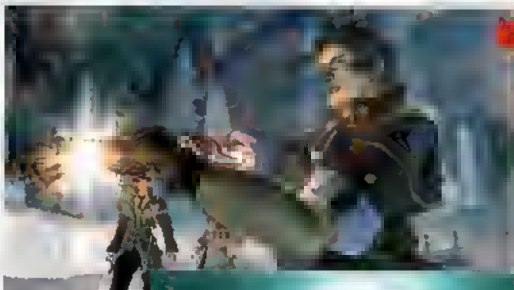
人はまた同じ過ちを繰り返そうとしているのか……。





シティの最深部に封印された禁忌がよみがえる!

背景となる世界観も、物語の導入部であるストーリーから徐々に見えてきた。7月号で紹介した"クイーン・オブ・アイス"が、どうやら主人公アツマたちの冒険の契機となる存在であるようだ。人々が忘れかけて早10世紀が経ち、すでに神話となった大災厄が再来する! この危機的状況をまえに、世界はどのように変貌していくのか。目が離せない。



輝く右手の真相は!?

←物質を創造する"エンチャント"技術が時代を築いた。アツマはこれを無効化する能力を持つ異端の存在だ。彼の身に何が?



➡デビルゴーレムの封印都市という側面もあるシティ。地下には古代遺跡のような施設も。ここは"鍵の間"と呼ばれる場所だ。

地下に眠る負の遺産!?



⬆大地震とともに暴走を始めるゴーレムたち。そして、アツマの右腕の能力によって、史上最悪の女王が呼び覚まされる!



千年の眠りから覚めた悪夢

デビルゴーレム

クイーン・オブ・アイス

古の聖戦に出現した謎の戦闘体"デビルゴーレム"の1体。ヨコハマシティの地下深くに厳重に封印されていたが、あるきっかけで、アツマたちが覚醒させてしまう。

わけですね。RPGなのに(笑)。
竹内　本当にすごいですよね(笑)。しかもDVD1枚に収まるのか?というボリュームになりそうで。
——ということは、短いストーリーでいろんなルートを何回も楽しむというより、長大なストーリーの中に身を置くというタイプのRPGなんですね?
竹内　いわゆる正統派RPGです。基本的にはキャラクターがたくさん登場して、キャラたちがストーリーを主導していくタイプです。これまでフロム・ソフトウェアが作ってきたタイプのRPGではないですね。そういう意味ではちょっと戸惑う部分もあります。何と言ってもそのタイプを作った経験がありませんから。でも僕らの『【eM】』での狙いはたくさんの人に遊んでもらうことと、アクションゲームにはない達成感を得られるものを作ろうという2点があります。これまでにやったことがないから、という甘えはいっさいないので、そこはご安心ください。
——正統派RPGということは、ストーリーにそって進んで、経験値を得て強くなるといった形を想像しますが?
竹内　正統派と言えば正統派なんですが、そこはやはりフロム・ソフトウェアですから(笑)。やはりちょっと変わったことを仕掛けてみたいですね。ぱっと見やプレイ感覚はプレイヤーにすんなり馴染んでもらえるものを目指しますが、ごく一般的なRPGとは一線を画す要素も盛り込んでいきたいです。
——そこでポイントになるのがエンチャントなのでしょうか?
竹内　大きなテーマのひとつにはなるでしょう。エンチャントはいろいろなものを作り出すことができます。大きい要素としては、仲間になるユニットとしてのゴーレムの存在ですね。ゴーレムを作るにはマテリアルとエーテルが必要で、一般的にいうなら前者がエネルギーのもとになる素材で後者がお金です。このふたつをエンチャント——合成することでゴーレムを作り出せるわけです。
——マテリアル、エーテルともに複数種類用意されているんでしょうか?
竹内　エーテルは、お金的な存在なので1種類です。マテリアルはそれなりの種類を用意しています。特定のゴーレムを作るには、複数のマテリアルの組み合わせ+一定以上のエーテルが必要になるという感じです。ゴーレムだけでなく、主人公たちが使う武器や魔法などにも関連します。
——同じマテリアルの組み合わせでもエーテルの量が違えば、たとえば武器の強さも変わってくるということですか?
竹内　そうです。でも作ったらそれで終わりではなく、マテリアルやエーテルをあとから加えることで強化させることもできます。やはり自分だけのオリジナルの武器やゴーレムを作りたいじゃないですか。

ハードのスペックより大切なこととは?

——ボリュームのある内容とのことですが、ゲーム内の世界も広いんですか?
竹内　今回は大きな街ということで3つのシティを用意しています。3つしかないのか?というとそうでなくて、もちろん小さな街も多数用意してありますよ。

エンチャントの力が物質に命を吹き込む!

"エンチャント"とは、"マテリアル"と呼ばれる物質と、エネルギーに相当する"エーテル"を組み合わせてアイテムを創り出す科学技術。本作では、これが非常に重要なシステムになる。エーテルはお金、マテリアルは素材と理解すればいいのだろうか?



←装備品や魔法、戦闘用ゴーレムなど、合成で作成できるものは多彩。

エンチャントの総本山



←ヨコハマシティは、エンチャント技術によって近代化が進む大都市なのだ。



→各地の文明度はさまざま。ひとたびヨコハマシティを出れば、人の手が入っていない大自然の荒野や、古代遺跡のような場所も多数。ファンタジー色満点ー



←謎の紋章に手を伸ばす、"ヨコハマエンチャント総合付属大"の神巫、トウヤ。エンチャントを行使しているのだろうか? このようなシーンは随所に見受けられる。

機械人形"ゴーレム"を創り出せ!

エンチャントで生み出せる創造物のなかでも、とくに重要なのがゴーレムだ。シティ内でも多くのゴーレムたちが、人間に混じって働いている。プレイヤーが創るゴーレムは戦闘用で、パーティーに加えて旅に同行させることが可能。マテリアルやエーテルを追加してカスタマイズも自由自在とのこと。種類も豊富に用意されている。



←美味しそうなピザの匂いにつられて屋台へ近づくと、ピザをかたどったゴーレムが絶賛販売中ー 庶民にとって、ゴーレムは、日常的な存在なのだ。

個性が活きる多彩なバリエーション



マテリアルの組み合わせによって、創れるゴーレムの種類は何と100種類以上! マテリアルの追加で強化することもできる。

あくまでメインとなるのが3つのシティなだけということです。

街と街はおもに徒歩での移動になりますが、一度訪れた街や遠く離れた場所に向かう場合はショートカットできるような仕組みを用意してます。マップ中にはダンジョンなどを含めていろいろな場所があるんですが、Xbox 360ではハードディスクを利用することができるのでストレスないシームレス感を体験できると思いますよ。

いまはハードウェアのスペックばかりが注目されている嫌いがありますが、本当に大事なのは円滑にゲームを進めることを支援するハードウェア作りとソフトウェアにあると思います。たとえばマップの切り替えや敵とエンカウントする際のロード時間ってプレイヤーにストレスを与えますよね。マイクロソフトさんは、その部分を非常に大事に捉えていて、ハードでもソフトの面でも、そうならないように支援してくれています。

——とすると、『【eM】』では'Now Loading'の画面が出てこないと。

竹内　まったくないとは言い切れませんが、ほぼそういう画面はないでしょうね。でもこれは僕らのゲームだけでなく、Xbox 360のほぼすべてのゲームに言えることだと思います。

独自の世界観とそれを取り巻く人たち

——今回新たなキャラクターが3人発表されましたね。

竹内　今回は主要キャラクターが多いんですよ。今回発表したキャラを合わせるとようやく半分を超えたくらいで。これにサブキャラを加えると、ものすごい人数になってしまうでしょうね(笑)。キャラクターに関して言うと『【eM】』には3つの都市が登場しますが、それぞれ違った文化を持っています。今回紹介したカリンやライガは主人公たちが2番目に訪れる都市、ロンドンシティの住人で、中世ヨーロッパ的な世界観を持っているという設定です。アヅマたちはどちらかと言えば現代的な世界観なので、歩いている内にどこか違った国に来てしまったなぁと感じられるビジュアルを用意しています。冒険感の演出ですね。

——写真を見るとヨコハマシティはそうとう広いという印象です。

竹内　けっこう広いですよ。でも広すぎてつぎにどこに行ったらいいのか迷ってしまうことのないようなデザインにするよう心がけてます。最初の行動範囲はせまく、徐々に広がっていく形ですね。最初は全部の建物、すべての部屋に入れるようにしようかと考えていた時期もありましたが(笑)、さすがにね。

——画面写真から広大なスケールを感じます。しかも細かい!

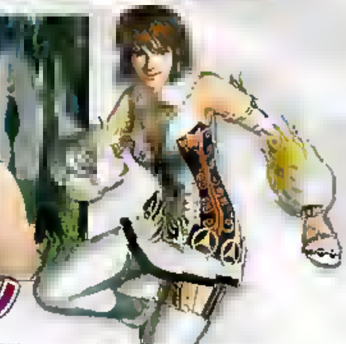
竹内　Xbox 360だけに、広く作れるだろうとは思っていましたが、想像どおりでした。かなり遠くのほうまで見渡せるので、ビジュアル的にすごいと思ってもらえるでしょう。遠方に街が見えているんだけど、なかなかたどり着けないという感じで(笑)。このへんはPCでMMORPGをプレイされている方なら当然と思うかもしれませんが、家庭用ハードだ

世界各地のシティで出会う冒険のパートナーたち



ヨコハマシティは"世界三大シティ"と呼ばれる大都市のひとつ。そして第二の都市がロンドンシティだ。ここで出会うふたりの仲間と、地元の悪友(?)を大紹介。これで主要キャラ5人が出そろった形になるが、仲間になるキャラのうちのほんの一部！ ほかにどんな出会いがあるのか、いまから待ち遠しい限りだ。





カリン

性別	女	身長	168cm
年齢	17歳	趣味	家出

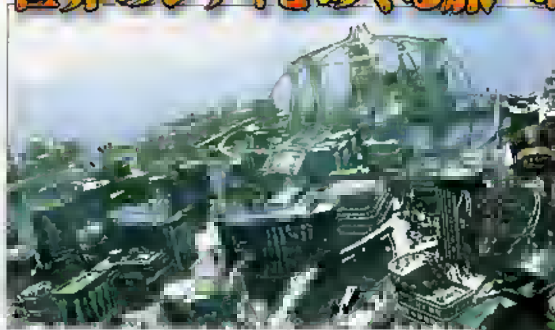
ロンドンシティ郊外に拠点を置くレジスタンスの一員。足技を主とする格闘技で師範代クラスの腕前の、美脚が自慢のじゃじゃ馬娘。

マコト

性別	オカマ(生物学上は♂)
年齢	19歳
身長	182cm
趣味	トウヤに捧げる"ラブラブ☆ポエム"の創作

アツマたちの同級生で、トウヤに心酔する筋金入りのオカマ。トウヤと仲のいいアツマに対しては、基本的にケンカ腰で接している。

世界のシティをめぐる旅へ！



⬆出発点のヨコハマシティだけでも5エリアに分かれ、相当の広さ。ここからめくるめく冒険の旅へ、いざ出発！



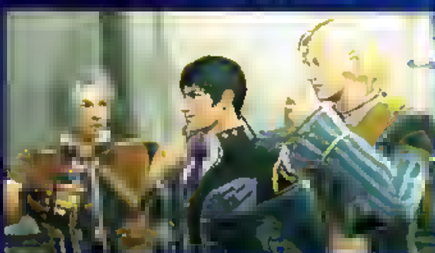
ライガ

性別	男
年齢	25歳
身長	185cm
趣味	囲碁

カリンの父親に多大な恩義があり、それに報いる形でカリンに付き従うレジスタンスの巨漢兵。巨大な剣を軽々と振るう剣の名手。

葛藤するアツマを取り巻く人間模様

フェイシャルモーションや光学計算など、技術で魅せるビジュアルだけでなく、情緒溢れる仲間たちとのストーリーも本作の見どころ。ちょっとした誤解やすれ違いで揺れ動く友情や絆、そしてそれに対する不安など、メンタルな部分にもこだわったドラマ性にも要注目だ！ デビルゴーレムを覚醒させたアツマの呵責は、いつ解消されるのか。



⬆正義や常識という概念は流動的で相対的なもの。普遍性のない価値観が、プレイヤーに鋭く突き刺さる!?

けというプレイヤーにとっては新鮮な印象を持っていただけるのではないでしょうか。これまでやりたかったけどスペック上むりだった点が、ふんだんに盛り込まれています。

本格派RPGだけにやはり気になるのは戦闘！

――今回、戦闘中とおぼしき画面が1枚だけ公開されましたね(P50上)。

竹内 戦闘に関する細かい話はもう少し待っていただきたいところなのですが……。基本的なことだけをお話しすると、敵とエンカウントして戦闘シーンに移るという形式を採用しています。エンカウント後はコマンド入力タイプの戦闘ですね。ただ、このコマンド入力の部分にフロム流を盛り込んでいます。ここは続報にご期待いただきたいです(笑)。いままでにありそうでなかった戦闘システムになると思いますよ。このへんは東京ゲームショウで体験していただこうと考えています。

――戦闘にゴーレムを参加させるシステムというリリースがありましたが、それには主人公たちも参戦するんですか？ それとも戦わせるだけなのでしょうか？

竹内 自分も戦いつつゴーレムも戦う形式です。やはり自分も戦わないと感情移入の面で難しいですから。ゴーレムを作って戦いに参加させなければ、まったく戦えないということもありません。キャラクターを多数用意しているので、人間のみのパーティーにすることも可能ですし。

でもゴーレムにしかできないこと、人間にしかできないことをそれぞれに用意しているので、混成で使ってもらうのがゲーム的にはおもしろいと思います。

――作るのが難しい幻のゴーレムなんてのもいそうですね(笑)。

竹内 (笑)。そのへんのヤリ込み要素も抜かりありません。『[eM]』は、ストーリーが軸となって進むRPGですが、クリアーしたあとの楽しみも用意する予定です。Xbox Liveもありますし、そこで長く楽しめる要素も考えています。今回のXbox Liveのシステムは、現行機に比べるとつなぎやすい環境になるので、ネットワークならではのおもしろさも盛り込んでいくつもりです。

――ダウンロードなどができた『メタルウルフカオス』よりもネット対応度は進むということですか？

竹内 とは言えつながなければクリアーできないとか、アイテムがコンプリートできない、なんて形にはならないのでご安心ください。ユーザーどうしのコミュニケーションを楽しめるものですね。

――現状、開発状況はどの段階まで進んでいるのでしょうか？

竹内 いまはまだそれぞれのパーツがそろい始めた段階で、それらを組み上げてはいないので明言するのは難しいですが、40パーセントくらいでしょうか？ よくよく考えてみるとゲームショウまえのこの時期に4割程度の完成度というのは、これまでXboxで開発してきたゲームとほぼ同じ進行具合なんですよ。しかも、今後のスケジュールもある程度めどがついている。新ハードでここまでできているのは、やはり作りやすいハードなんでしょうね。

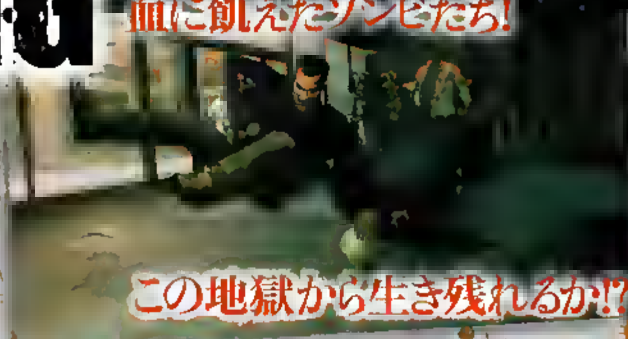
次世代機が描き出す"絶体絶命"に恐怖せよ!

DEAD RISING

これまでの家庭用ゲーム機では描写不可能だった"恐怖"を描き出す壮絶アクションが、いよいよその正体を現し始めた! 未知なる衝撃に、君の平常心は耐え切ることができるか!?



押し寄せるは――



血に飢えたゾンビたち!

この地獄から生き残れるか!?

タイトル名	デッド ライジング	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	開発元	カプコン
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	―

リアルタイムで展開していく、壮絶サバイバルアクション!

「最近、大ピンチに陥ってないなー」などと、余裕をブチかましているアナタ! Xbox 360にてカプコンが放つ最新作『DEAD RISING』には、いままで誰も経験したことがない、極上の絶体絶命が詰まっている!

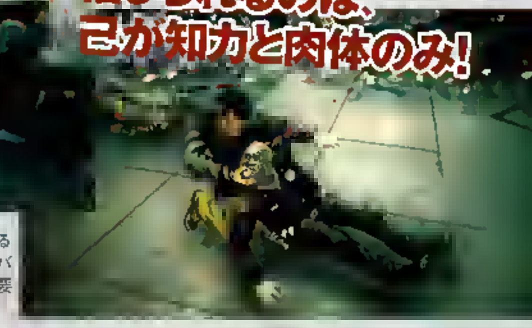
突如として、平和なショッピングモールにあふれ出した無数のゾンビの群れ! 刻々と変化する状況を読み取りながら、襲い来るピンチの連続を切り抜けていくことができるか!?

アクションパートを軸としながらも、場面場面に対応できる戦略性、数々の謎を解き明かすアドベンチャー要素など、ひとつのゲームの中に数々の見どころが凝縮されているのだ!



➡ひしめくゾンビの群れを跳ね飛ばしながら突き進むトラック! いままではムービーでしか描写不可能だったシーンが、このゲームではリアルタイムレンダリングで描かれていくのだ! さすがはXbox360!

容赦なしのノンストップクライシス!



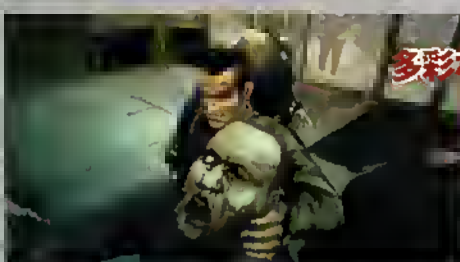
信じられるのは、己が知力と肉体のみ!

➡かつてない危機を乗り切るには、己が身体に眠るサバイバル能力をフルに発揮する必要がある。手段は二の次だ!

自由度の高いアクションを堪能せよ!

アクションゲームには定評があるカプコンの作品だけに、ゲームの基軸となるアクションパートは、かなりの作りこみがなされている模様だ。

良好な操作性はもちろんとして、シーンごとに取れるアクションも豊富にして多彩。すべての技を使いこなし、絶望に満ちた戦場から帰還しよう!



多彩な技を駆使して生き残れ!

⬅実際では、相手の首根っこを掴んでの叩きつけもできる! 地形もうまく応用しなければ、1対多の戦いをさばき切ることは不可能!

ゾンビが生まれた謎を解き明かせ!

それまで、平和で人々の活気に満ちていたショッピングモールを、突如襲った怒涛の惨劇! 人々の笑顔は恐怖で塗りつぶされ、ショッピングモールには地獄絵図が広がることとなる。

なぜ、この地にゾンビが湧き出したのか? その原因は? そして、彼らの目的とは? 事件の背後にある謎を解き明かし、ゾンビ大量発生の秘密に迫るのもゲームの目的のひとつだ。



惨劇の背後にある真実に迫れ!

⬅ゾンビ増殖のお約束として、ゾンビに襲われたものもゾンビになるという法則があるが本作では?



迫るピンチを機転で回避せよ!

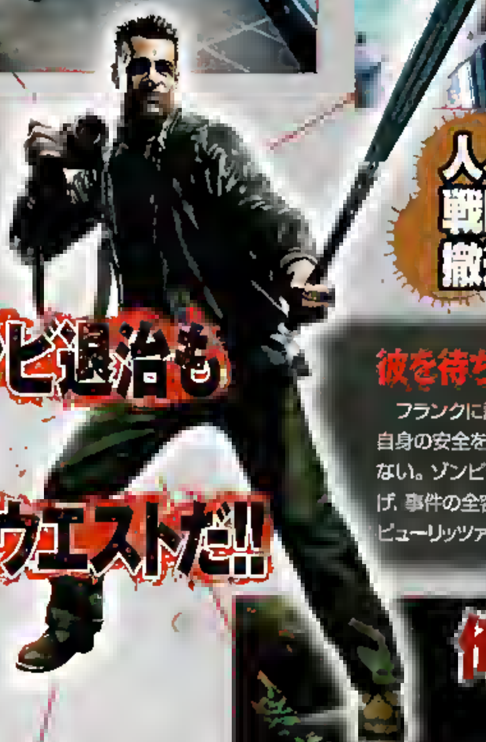
一個人が背負うには、ちょいとばかし過酷なこの戦い。現れる敵を片っ端からなぎ倒し、ただ闇雲に暴れるだけでは生き残れない。ショッピングモール内のあらゆるアイテムを駆使せよ。



逃げて、逃げて、逃げまくれ!

人、それを戦略的撤退という

たとえ"やる木"、"こん木"、"げん木"の三本の木を植えても、多勢に無勢ではいかんともしがたい。しかも、相手はいっさいの話し合いが通じない獰猛な輩たち。命の危機を感じたら棚の上やエアダクトを進み、逃げ延びろ!



スクープもゾンビ退治もまかせとけ! 俺がフランク・ウエストだ!!

左手にバット! 右手にカメラと、これまでにない斬新なファイトスタイルで危機に挑むのは、正義のジャーナリスト、フランク・ウエスト!

一介のジャーナリストの常識を超えた肝ッ玉の太さと多彩な必殺技で、押し寄せるゾンビと真っ向勝負!

彼を待ち受ける過酷な運命、その正体とは!?

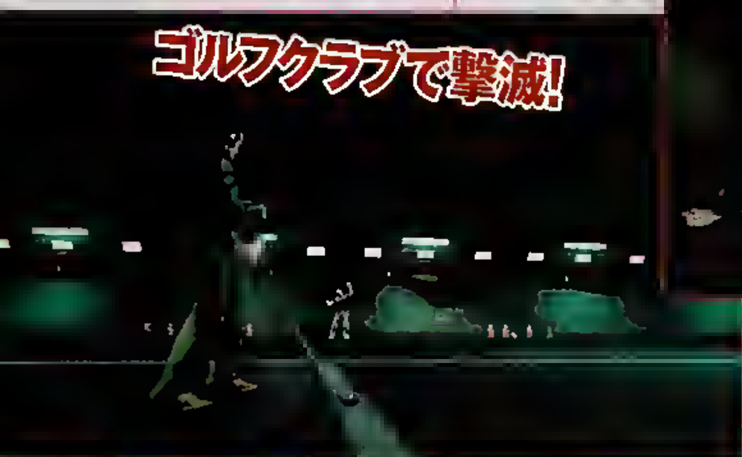
フランクに課せられた使命は、己自身の安全を確保することだけではない。ゾンビ発生の秘密を調べ上げ、事件の全容を解き明かすという、ピューリッツァー賞を百回もらってもお釣りがくるスクープをモノにする使命があるのだ。行く手には、無数のゾンビのほかにも、彼の勇気を必要とする人々、助けを待つ人々も存在する。戦い抜けるか、フランク!?



俺のジャイスを見とけ!

死体野郎に永眠テンカウント!

人生においてプロレスラー以外の人間が、他人にジャイアントスイングをかます機会はさほどないが、相手がゾンビならば話は別! 存分にブンまわし、成層圏まで放り投げろ!



ゴルフクラブで撃滅!

地獄の全米オープン!? 俺のスイングはひと味違うぜ!

ショッピングモール内に存在するあらゆるアイテムが、フランクの武器となる! 銃がなくても、ゴルフクラブとボールがあれば、必殺ショットでゾンビを狙い撃ちできる! ドテっ腹に必殺のホールインワンを決めろ。

フランクのつぎなるスクープに期待せよ!

次第にその姿を見せ始めた「DEAD RISING」の恐怖に満ちた世界。E3公開トレーラーではボウリングのボールを転がしてゾンビたちをなぎ倒す&鉄パイプで殴打などが見られたが? つぎなるスクープを心して待て!



コース&クルマの貴重な製作過程を紹介!

PROJECT GOTHAM RACING 3

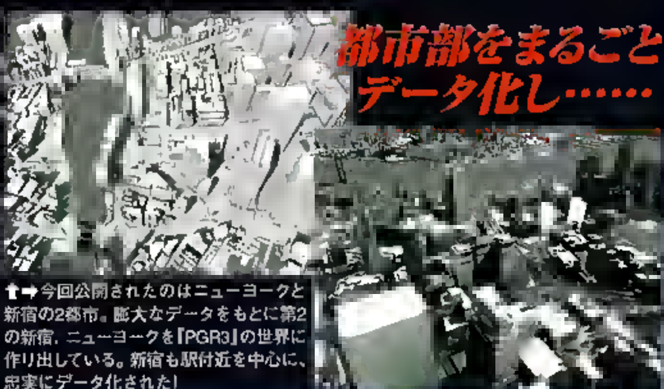
今回は登場が確定したスーパーカーと、レース場となる東京、NYの街を紹介。製作途中の貴重な画像を眺めて期待を膨らませてくれ!

タイトル	プロジェクトゴッサムレーシング3	ジャンル	レーシング
発売元	マイクロソフト	開発元	Bizarre Creations Ltd
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定

東京、ニューヨーク……世界各国の都市がそのままレース場に!

ロンドンやフィレンツェ、横浜など、世界各国の都市をサーキットとして再現してきた『PGR』シリーズ。今回もその特徴は継承され、しかもその再現度はハンパなくパワーアップ! コースとなる都市をまるごとモデリングし、衛星写真ばりの正確さで描かれているぞ。

都市部をまるごとデータ化し……



⬆➡今回公開されたのはニューヨークと新宿の2都市。膨大なデータをもとに第2の新宿、ニューヨークを『PGR3』の世界に作り出している。新宿も駅付近を中心に、忠実にデータ化された!

かつてないリアルなサーキットとして再現!



⬆そしてゲーム中ではバトルを展開するコースとして、このクオリティーで再現。また観客のひとりひとりもモーションキャプチャーで描かれ、公道でのレースをよりリアルに演出している。

コースを作るのはプレイヤー!? 走行区間を自由に設定!!

コースとなる都市はリアルに再現されているだけじゃない! ゲーム中ではプレイヤーが任意に走る距離や場所を自由に設定できるのだ。どこまで自由に走行区間を決められるかはまだ不明だが、街をまるごと再現しているぐらいだから、かなり細かく設定できるハズ! 都市全体から街の一部といった(新宿なら歌舞伎町のみ1周など)、さまざまな規模のレースを楽しめるに違いない。また走行区間を設定できるのはXbox Liveでも同様。プレイヤーの創意工夫で思わぬ独創的なコースが誕生するかも!?

都市を自分だけのコースに作りかえろ!



⬅開発会社であるBizarre Creationsのスタッフが取材を敢行しただけあって、看板や広告もほぼ実物どおりだ。新宿駅は工事中で道幅が狭くなっているところまでカンペキに再現!

祝！登場確定 新着スーパーカー4台を解説!!

レースゲームでいちばん気になるのは、やっぱり登場するクルマ！ そこでここでは本作で登場が決定したスーパーカー4台を紹介する。加えて今作からさらにこだわりを持って作り込まれている、クルマの内装も公開。どちらもホンモノと寸分違わぬクオリティーで再現されているぞ。

TVR サガリス

昨年発表されたイギリスTVR社の最新モデル。日本ではめったに見かけることのできないクルマだが、『PGR3』の中ならじっくり眺められる。最新車ならではのパワーと操作性を両立させた、性能面も期待大。

英国産の最新モデルが早くも『PGR』シリーズに登場！



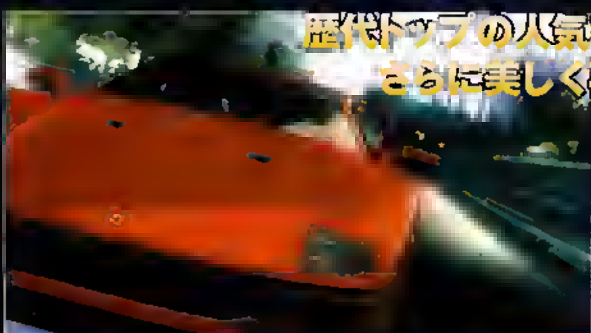


⬆➡冷却性強化のために開けられた、ボンネット中央の穴が特徴的。カーボン製のパーツをクルマの内装に多用し、軽量化も施されているクルマだ。

フェラーリ F40

前作にも登場した、フェラーリの中でもとくに人気の高いモデル。再登場とはいえXbox 360のパワーによって、もはや実物と変わらぬ存在感を醸し出している。扱いの難しい"じゃじゃ馬"っぷりもより再現されている!？

歴代トップの人気車をさらに美しく再現



⬅フェラーリ創始者がみずから発表した最後のモデル。運転の難しさも愛好家にとっては魅力。

ランボルギーニ ムルシエラゴ

フェラーリとともにイタリアを代表するメーカー、ランボルギーニがシリーズ初参戦。今回公開されたのは近年のランボルギーニを代表するモデル、ムルシエラゴ。カウンタックやミウラなど伝説のモデルの登場も切に希望！

跳ね馬のライバルついに参戦



➡ムルシエラゴはドイツ・アウディ傘下に入って初めて作られたランボルギーニ。ドイツ車ならではの安定性も加味されている。

フォード サリーンS7

GT選手権をはじめ現実のレースに出場し、結果を残しているアメリカ車。写真はそのサリーンS7の市販仕様。内装がスーパーカーらしく豪華になっている以外、性能はレース用のものとほぼ同じ。それだけに好タイム&kudosを稼げるマシンとなっているハズ！



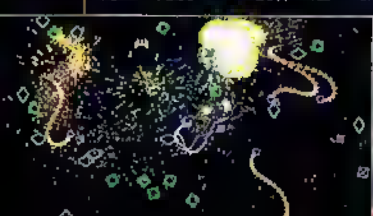


⬅⬆ル・マンやGT選手権で活躍するマシン。速さと美しさを体現する『PGR』シリーズにもってこいのクルマだ。

レースでも活躍するハイスペックカー

中身にも注目！車内も完全モデリング！

豪華な内装もスーパーカーの魅力のひとつ。本作ではクルマの内装も1台1台丹念に再現。また、前作で遊べたガレージ内のミニゲーム"GEOMETRY WARS"も健在。ミニゲームや車内を眺めて気分転換を図るのも一興かも？



⬆右スティックで360度を攻撃できる、一風変わったシューティング。

⬇ハンドルにある跳ね馬のロゴ、写真右上の"430"から、フェラーリF430の車内と推測できる。



スーパーカーの内装までも完全再現！



⬆➡F430（写真上）とサガリス（写真右）のコックピット画面。車種やメーカーが違えばもちろん内装も異なる。これだけリアルに作り込まれているなら運転席からの視点でも走ってみたい気がする!？

レースだけじゃない!? バカンス気分も味わえる!



ただレースでのタイムを競い合うだけでなく、実際にクルマに乗っている気分や、ハワイでの生活までも楽しめるレースゲーム『テストドライブ』。今回は参入メーカーや本作ならではのシステムなどを中心にお届けしよう。

SPEC 360 racing

[illegible]	テストドライブ アンリミテッド	[illegible]	レーシング
[illegible]	アタリジャパン	[illegible]	Eden Games
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定

大自然と市街地が融合する南の島でカーライフを楽しもう!



⬆タイムや順位をストイックに競うというより、ハワイのゆったりとした空気の中でドライブ自体を楽しむゲームのようだ。

Xbox 360のお披露目とともに、アタリの参入第1弾として発表されたレースゲーム『テストドライブ』は、コースとなるハワイ・ハワイ島をまるごと再現。登場する乗り物は隅々までホンモノそっくりに設計するなど、次世代機ならではのマシンパワー&海外産ならではの豪快なスケールの本作に、さっそく新情報が到着! 前回紹介した『テストドライブ』の特徴を振り返りつつ、より深く本作の魅力に迫っていくことにしよう!

テストドライブの舞台 ハワイ・ハワイ島の豆知識

観光地の定番として日本人にもなじみ深いハワイ島。島とはいえ、本作で走る総距離は1000マイル(約1600km)と大規模。開けた都市部やキラウエア火山周辺の溶岩流地帯など、さまざまなロケーションが存在している。そのためゲーム的にも公道とオフロードが混在した、攻略のしがいのあるコースとして楽しめるハズだ。

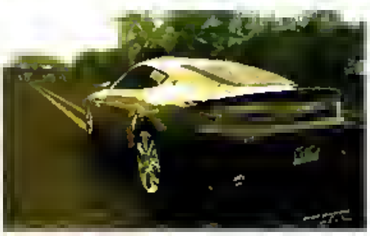


⬆澄みきった海や美しい夜景など、ハワイならではの景色の再現にも期待したい。

次世代レーシング 『テストドライブ』のおさらい

ハワイ島を丸ごとシュミレート!!

ゲーム中のコースとなるハワイ島は、衛星写真のデータを使って作成。実在する建物、道路や地形の高低差、さらには公道の道路標識やゴミ箱の位置まで現実と同じように再現しているのだ。Xbox 360上に"もうひとつハワイ島を作った"と言ってもけっして過言ではないクオリティーとなっている。

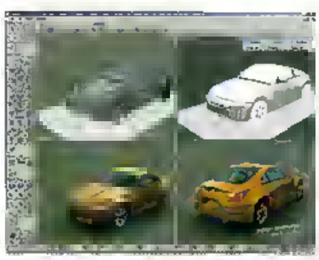


⬆ハワイへ旅行経験のある人なら、その再現度に思わずニヤリとさせられるかも!?

最先端のレンダリングでクルマを再現

もちろんレースゲームの主役であるクルマのグラフィックも、コースに負けないぐらいのクオリティーで描かれている。最先端のレンダリング技術でモデリングを行い、限りなく本物に近いディテールで実車を再現している。またバイクや搭乗するライダーもクルマと同様精巧にモデリングが施され、リアリティーあふれる姿で再現されている。

➡クルマの骨組みから細部のディテールまで、丹念にモデリング。



クルマの内装もパーフェクト!

クルマの内部へのこだわりもハンパではない本作。シートの質感やパネルデザインをただ緻密に描写しているだけでなく、それらのギミックが作動するのだから驚き。雨が降ったらワイパーを動かし、気分転換にカーラジオを聞く。現実のドライブで起こすアクションを、ゲーム中でも体験できるのだ。



⬆ライトの点灯やウインドーの開閉、クラクションを鳴らすことも可能となっている。

アタリジャパンに直撃!! カーレースのみにとどまらない『テストドライブ』ならではのシステムをチェック!

ここからは開発元のアタリに直接質問してわかった最新情報を紹介していくぞ。登場車種に加えて『テストドライブ』独自の新要素など、単なるレースゲームには留まりそうにない本作。その魅力をチェック!

登場車数＆参入メーカーが一部判明

まず最初に気になるのは登場するクルマの数。こちらは、125種類前後のクルマ＆バイクが用意されている模様。参入メーカーもランボルギーニ、ドゥカティ、アストンマーチン、メルセデス、サリーン、シェルビイ、ジャガーなどそうそうたるメンツがズラリ。バリバリのスポーツカーからシックな高級車まで、幅広いタイプのマシンが運転できるようになりそうだ。

⬇ヨーロッパや北米の超高級車だけでなく、バイクの存在やクラシックカー、日本車が登場するか否かも気になるところ。





⬇いままでのレースゲームではお目にかかることが少なかったクルマを乗り回せるのも楽しみのひとつ。

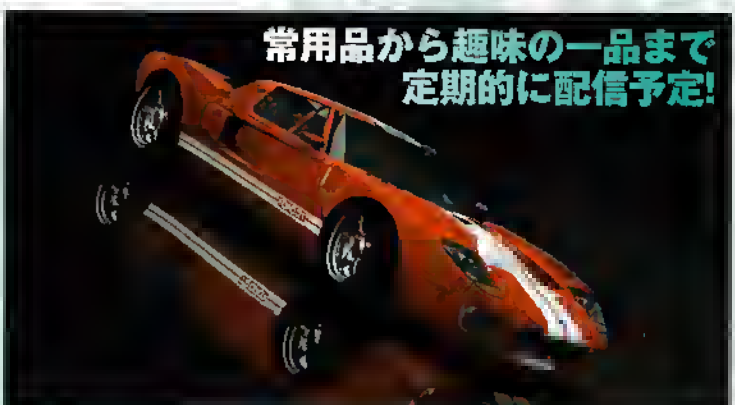


⬆時間の経過や天候の変化もあるようなので、スピードや効率を追求するなら、複数のクルマを所持する必要も出てきそうだ。

レース作成パーツ供給などオンラインも充実

Xbox 360でリリースされるのだから、もちろんオンライン要素も充実。複数人での対戦が楽しめるほかにも、プレイヤーどうしでクルマを取り引きすることや、コースやルールを組み合わせ、50種類以上のレースを開催することができる模様。さらに新しいゲームモードや乗り物、クルマのパーツや物件をオンラインで毎月追加していく構想もあるらしい。

またパーツの配給があるということは、外観や内部をカスタマイズできる要素がある可能性が高い。なみいる高級車やスポーツカーを、自分好みにチューンして、ハワイ島を走り回ることができるかも!?



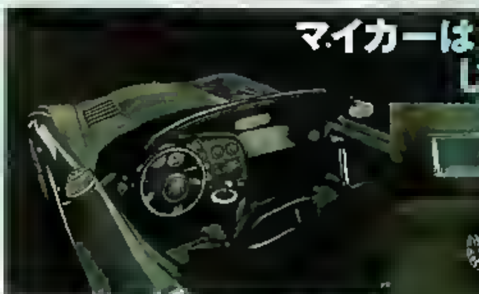
⬆どんなパーツが存在するかは不明だが、発売後もゲームのボリュームアップが見込めるのはうれしい要素。本作が発売後に発表されたクルマがあとあと追加されるなんてことも!?

物件も購入対象! めざすはハワイの大富豪!?

予想だにしなかった新要素が判明！なんと本作は物件の購入が可能となっている。レースを楽しむだけでなく、本物さながらに作られたハワイ島に"住む"こともできるのだ。クルマも複数所持することができる模様で、自宅の車庫に保管し、ボディや内装をじっくり眺められる。お金の稼ぎかたは明らかになっていないが(おそらくレースなどで賞金を獲得)、ガンガン稼ぎ、高級車コレクターとしてハワイ・ハワイ島の生活を楽しもう!



➡走行の優劣を競うだけでなく、レースをひっくるめた"カーライフ"を楽しむ……。それが『テストドライブ』の世界で生きる正しい姿なのかも?

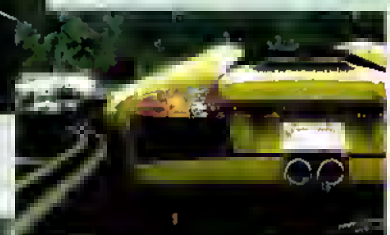




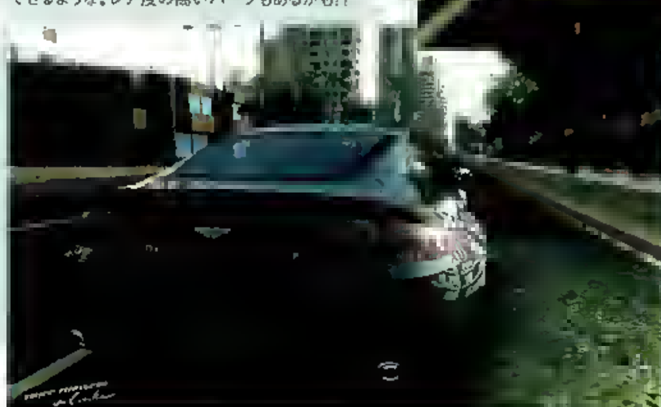
⬆➡車庫には複数のクルマを保管可能。持てるクルマの数は家＆車庫の大きさに左右される!?



⬅走行するコースや参加可能なクルマなど、ルールは詳細に設定可能。プレイヤー間で最高のレースを模索しよう。



⬇➡オンラインを使ったギミックが多数用意されている本作。対戦で勝利を収めたり、大会で優勝するとゲットできるような、レア度の高いパーツもあるかも!?



ファミ通一族 "次世代"の陰謀
NEXT GENERATION

ゲームハード 200名
オリジナルQUOカード 800名

ファミ通グループ5誌合同キャンペーン

週刊ファミ通 ファミ通Xbox ファミ通PS2 キューブ+アドバンス ファミ通WaveDVD

ファミ通グループ合同で開催されるファミ通一族"次世代"の陰謀は、Xbox 360を筆頭に、人気のゲームハードを合計200名にプレゼントする夢の大型キャンペーン。Xbox 360を手に入れるこのチャンスを逃すな！　下記の「応募のきまり」をよく読んで、どしどし応募するべし。



【各誌対象号】

雑誌名	対象号	応募券
●週刊ファミ通	8月5日号（7月22日発売）	1枚
	8月12日号（7月29日発売）	1枚
	8月19日号（8月5日発売）	1枚
	8月26日・9月2日合併号（8月12日発売）	1枚
	9月9日号（8月26日発売）	1枚
●ファミ通PS2	8月5日号（7月22日発売）	2枚
	8月26日号（8月5日発売）	2枚
	9月9日号（8月26日発売）	2枚
●ファミ通キューブ+アドバンス	9月号（7月21日発売）	2枚
	10月号（8月20日発売）	2枚
●ファミ通Xbox	9月号（7月30日発売）	2枚
	10月号（8月30日発売）	2枚
●ファミ通WaveDVD	9月号（7月30日発売）	3枚
	10月号（8月30日発売）	3枚

【応募のきまり】

対象号それぞれに1枚から3枚の応募券と応募用紙がついています。
応募券を欲しいゲーム機に必要な枚数分、集めてください。

①欲しいゲーム機を選んでください。
②応募用紙を切り取って、必要事項をもれなく書き込んでください。
③右ページにあるアンケートに答えて、答えの番号を応募用紙の記入欄に書きこんでください。
④応募券を、欲しいゲーム機に必要な枚数ぶんだけ、剥がれないように貼りつけてください。
⑤応募用紙を官製はがきのウラ面に、剥がれないようにしっかりと貼りつけてください。
⑥はがきを「応募のあて先」まで郵送してください。

【応募上の注意】

●応募者多数の場合は、抽選となります。
●「応募のきまり」を守って、正しく応募してください。守られていない場合、応募は無効となります。
●応募用紙と、はがきのあて先は、黒か青のボールペンで記入してください。
●コピーした応募用紙と応募券は無効となります。
●1枚のはがきには、1枚の応募用紙を貼りつけてください。
●賞品となる発売中のゲーム機とオリジナルQUOカードは11月初旬より順次発送予定。Xbox 360は発売当日の発送を予定しております。一部の地域、または交通事情などにより発送が遅れる場合もございます。
●ご応募は日本国内に限ります。
●オリジナルQUOカードの当選者の発表は、賞品の発送をもって替えさせていただきます。
●ゲーム機当選者の発表は各誌、下記の号にて発表します。

週刊ファミ通 ……………… 11月11日号（10月28日発売）
ファミ通PS2 ……………… 11月11日号（10月28日発売）
ファミ通キューブ+アドバンス ……… 12月号（10月21日発売）
ファミ通Xbox ……………… 12月号（10月29日発売）
ファミ通WaveDVD ……………… 12月号（10月29日発売）

あて先
〒136-8691 城東郵便局 私書箱25号
「ファミ通一族 次世代の陰謀」係

応募締切 2005年9月30日(金) 当日消印有効

合計1000名に大プレゼント！



"プレイステーション 2" BBパック（ミッドナイト・ブルー）

応募券5枚

50名

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.



応募券4枚

50名

"PSP" プレイステーション・ポータブル

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.



応募券4枚

50名

ニンテンドーDS

※本体のカラーは事務局で選ばせていただきますので、ご了承ください。

©Nintendo

はずれた人にも ダブルチャンス!!

残念ながらゲームハードの抽選にはずれてしまった人にも、さらなるチャンスが！ はずれてしまった人の中から抽選で、800名にオリジナルQUOカード（500円相当）が当たるダブルチャンスが用意されているのだ！



アンケートにご協力ください。答えの番号を応募用紙の記入欄に書き込んでください。

【応募券】



Q1．この本を買った理由を教えてください。
①必ず買っているから
②ときどき買っているから
③たまたま見かけたから
④欲しいソフトの情報が載っていたから
⑤キャンペーンをやっているから

Q2．この本をつぎの号も買いますか？
①内容がよいので、必ず買う
②キャンペーンに応募したいので、必ず買う
③欲しいソフトの情報が載っていれば買う
④買うかもしれない　⑤もう買わない

【お問い合わせ】
エンターブレイン　カスタマーサポート
☎0570・060・555
（受付時間：祝祭日を除く平日の12:00〜17:00）

応募用紙

【応募券】

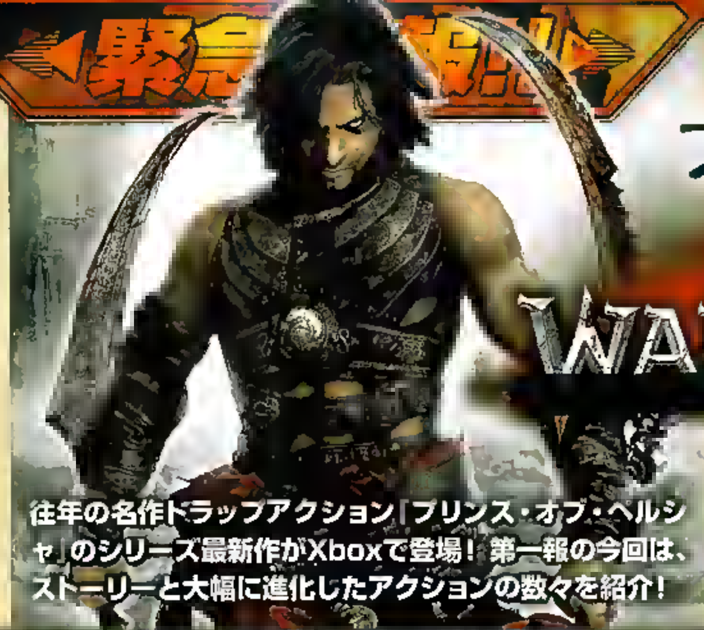
（1枚）応募券を貼ってください	（2枚）応募券を貼ってください	（3枚）応募券を貼ってください
（4枚）応募券を貼ってください	（5枚）応募券を貼ってください	（6枚）応募券を貼ってください

欲しいゲーム機					
住　所	〒　－				
フリガナ					
氏　名					
電話番号	－　－				
年齢	才	性別	男　女	職業	
アンケート回答欄					
Q1		Q2			

キリトリ

ファミ通Xbox 9月号

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※日本国外からの応募は受け付けできません。　※オリジナルQUOカードは制作中のため、予告なくデザインが変更になる場合があります。



己の運命に抗うため プリンスは未知の島へ

プリンス・オブ・ペルシャ PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN ケンシノココロ

往年の名作トラップアクション「プリンス・オブ・ペルシャ」のシリーズ最新作がXboxで登場！ 第一報の今回は、ストーリーと大幅に進化したアクションの数々を紹介！

タイトル	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ		アクション
	ユービーアイソフト		ユービーアイソフト
	10月13日発売予定		7140円［税込］
	―		
	非対応		18歳以上
	231ブロック以上		

その砂は、時のみならず人の運命すらもてあそぶ

残忍な侵入者撃退トラップや落ちたら即死の絶壁などをアクロバティックに突破していく名作アクション「プリンス・オブ・ペルシャ」シリーズ。その最新作では、古代ペルシャをモチーフとした世界観を引き継ぎつつ、主人公プリンスの多彩なアクションが大幅に進化！ はり巡らされた無数の罠をかわし、徒党を組んで襲い来る凶悪な敵どもを蹴散らせ！



プリンス

文武両道に秀でた放浪の王子

マハラジャの財宝"時間の砂"が入った砂時計を割って歴史を変えたため、時の番人"ダハカ"に追われる身に。自分の運命を変えるべく、過去に遡れると言われる"時の島"へ向かい、"時間の砂"の生成阻止を目論む。



カイリーナ

敵か味方か、謎多き美女

"時の島"の主人である"時の女王"の侍女。島を訪れたプリンスにさまざまな助言を与えて手助けするが、その思惑は……？





ダハカ

冷酷なる時の番人

"時記"に記された歴史どおりに時空を制御することが使命の、時の番人。歴史をねじ曲げたプリンスを消去するため、執拗に彼のあとを追う。目的のためには手段を選ばない、寡黙な存在。

シャーディー

女王に仕える美しき女戦士

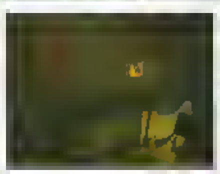
カイリーナと同じく"時の女王"の侍女だが、その目的はプリンスの抹殺。王子の前に幾度と立ち塞がり、冷酷に剣をふるう。

Story

舞台は、前作『プリンス・オブ・ペルシャ 時間の砂』から数年後。"時間の砂"が入っていた砂時計を破壊して歴史を変えたプリンスは、時の番人ダハカに追われる身となった。その呪われた運命を断ち切る方法はただひとつ、「初めから"時間の砂"がなかったことにする」こと。プリンスは、時を超越できるという伝説を持つ"時の島"を目指す。果たしてプリンスは過去に戻り、"時間の砂"の誕生を阻止できるのか？



←"現在"では朽ち果て、廃墟と化している城も……。



→"過去"に戻れば美しい姿を現す。トラップも変化するぞ。



↑現在と過去を行き来しながら、王子の冒険は展開する。広大な中庭や目もくらむほど高い塔など、さまざまな舞台がストーリーを彩るぞ。

前作『時の砂』とは？

マハラジャの秘宝"時間の砂"の謎を求めてプリンスが冒険する、新生『プリンス・オブ・ペルシャ』シリーズ第1弾。オリジナル版の開発者みずからが監修した質の高いゲームデザインは海外で絶賛され、時間を戻せるリトライシステムも話題に。日本では昨秋にPS2版のみ発売された。

生まれ変わったプリンスがよりワイルドに剣をふるう！

主人公のプリンスは、落ちている武器を拾ったり、敵から奪ったりすることで二刀流攻撃が可能！ 左右の武器でそれぞれ別の敵を攻撃したり、片方の武器を投げつけて動きを止めたり、さらには地形を利用して立ち回ったりもできる。プレイヤーが操れる戦闘アクションの総数は、何と60種類以上！ 矢継ぎ早にくり出される、華麗な剣技に酔いしれろ！



⬆2本の剣を個別に操ることで、さまざまな戦闘方法や連続技が可能になるのだ。

戦闘の基本は一対多数 多彩な技を駆使して戦え！

プリンスの行く手を阻むのは、何もひとりだけではない。多くの戦闘において、多数の敵が同時に襲ってくるのだ。だが心配は無用。大勢の敵を同時に相手にできる技も数多く用意されている。ステージ中の柱などを使って攻撃する技もあるようだ。



⬆垂直な壁を駆け抜けながら、その行く手を阻む者を排除するなんてことも可能！

流れるような連続攻撃で斬れ！





⬅⬆左の敵を牽制しつつ、返す刀で右の敵に一閃。間髪入れずに跳躍して背後を取り、引導を渡す！



➡敵の背後に回り込み、2本の剣で情け無用の一撃！



⬅柱を利用すれば、群がる敵もまとめて攻撃できるぞ。

二刀流で一網打尽！



アクロバティックなアクションでトラップを回避せよ！

プリンスの超人的な身体能力は、戦闘のみならず多くのトラップや地形を突破するときにも有用。たとえ道がなさそうな場所でも、アクションを駆使すれば必ずや道は開けるぞ。



⬅ロープを手に、ふり子の原理で対岸へ。落ちたら即死の緊張感！



➡足が乗りさえすれば、こんな場所でも移動可能。慎重に慎重に。



⬆壁の垂れ幕に斬りつけて速度を落とし、安全に下降するのだ。

ほんのわずかなスペースがプリンスの道を切り開く！

細いつり棒や、手をかろうじて引っかけられる程度の凹凸さえ、プリンスにとっては心強い味方となる。進路を見い出し、状況に対応したアクションを活用して先を目指そう。



➡左右を壁に挟まれた場所では、反転ジャンプをくり返すことで上方高くまで移動可能。





⬆⬇せまい足場ではバランスが命。ただし、そんな状況でさえも敵の魔の手は襲い来る！

プリンスを脅かす数々のデストラップ

時の島には、回転する刃や飛び出す針山など、侵入者を拒む罠が至るところに仕掛けられている。トラップが凶悪であればあるほど、突破したときの達成感も大きいというもの！



➡危険な罠も、使いかたによっては味方に!?



⬅回転する刃が道をふさぐ。動きを見切れ！



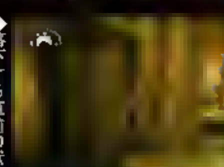
⬅刃のついた柱が通路を往来。抜け道はあるのか!?

"時間の砂"で快適にリトライ！

"時間の砂"の力を使えば、数秒間だけ時間を戻すことができる。つまり、トラップで死んだり高所から落ちてしまった場合でも、すぐに時間を戻せばそのミスを"なかったこと"にできるのだ。ほかにも周囲の時の流れを遅くするなど、"時間の砂"にはいくつかの力が隠されているようだぞ。



➡うっかり足を滑らせて奈落の底へ。こんなときこそ、時間の砂！



➡落下する直前の状態まで時を巻き戻して、その場からやり直そう。

前半ミッション、エクストラゲームをゴールド攻略！

DOUBLE-S.T.E.A.L THE SECOND CLASH

ゴールド獲得を目指せ！この攻略を読むまえに、さっくりと全ミッションをブロンズクリアーしてしまおう。

タイトル	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	ジャンル	爆走カーアクション
発売元	マイクロソフト	開発元	ぶんか社
発売日	3月4日発売予定	価格	6090円［税込］
対応	HDTV、5.1ch	プレイ人数	1～4人
レーティング	SR	対象年齢	12歳以上
セーブ	14ブロック	その他	―



重要なクルマを集めてALLゴールドクリアーを目指せ！

今回掲載するのは、クリアー時の評価でゴールドを目指すハイレベル攻略。ゴールドは簡単に取れるものではなく、取るためには特定の車種が必要になってくる。そのために、まずはクルマ集めからはじめよう。オススメの攻略ルートとしては、フリードライブとミッションでパーツを40個集め、全面ブロンズでクリアー。これで必要なクルマが揃う。ミッションのブロンズクリアーはそう難しいものではないので、肩慣らしついでに軽くクリアーしておこう。



TIGER-SPL2 ALPHA

ミッション19をブロンズクリアーで入手できる。スピード、加速、ステアリングのどれも高く、ほとんどのミッションでゴールドを取れる。とくにスピード系ミッションでは必須と言える。



MILITARY-4WD

パーツ25個で入手できる。見た目どおり体当たり時の破壊力が高く、破壊系ミッションで活躍。ある程度の速度を出して敵車に体当たりすれば、2撃で破壊できる威力を持っている。

WIRE-TOP

パーツ40個で入手できる。加速性が抜群に高く、加減速を必要とする回収系ミッションで活躍する。パーツ40個は多そうだが、回収の難しいパーツを無視しても揃えることは可能。



TIGER-SPL2 GAMMA

ミッション13をゴールドクリアーで入手できる。ミッション9ゴールドクリアーに必須なので、さきに13を。ミッション13は、MILITARY-BUGがあれば簡単にクリアーできるぞ。



MISSION 1 事件発生！協力を要請する！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
MILITARY-4WD	ゴールド	01:15:00	SEDAN
	シルバー	01:20:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	PATROL EX29

制限時間以内に5台の敵車を破壊する必要があるので、攻撃力の高いMILITARY-4WDを使用する。スピードに乗っていれば2回の体当たりで破壊できるので、焦る必要はない。体当たり直後はブレーキを使い、距離を取ってから再び体当たりするように。残り2台ほどのタイミングで、長い直線に入る。ダッシュを使い、ブレーキ後のタイムロスをなくそう。



→MILITARY-4WDの体当たりは強烈！一撃で敵車は廃車寸前になる。



→直線では、ダッシュが使いやすい。体当たり後のブレーキは忘れずに。



←体当たり後はブレーキを使い、車間距離を取ろう。再び体当たりだ。



←このあたりが制限時間のリミットポイント。破壊ペースを考えておこう。

MISSION 2 武器密輸を阻止せよ！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	02:00:00	OLD-SEDAN
	シルバー	02:10:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	なし

右のマップが、最短だと思われるルートを示したもの。注意点は、マップ中央の分岐点、逆走するポイントだ。極力対向車を回避しよう。最後の壁破壊隠しルートも見逃すな。



→この分岐点で逆走に入る。対向車が多いが、極力避けて減速を回避。



←住宅街に入った直後が、ジェット使用ポイント。壁破壊まで突っ走れ。



MISSION 3 密輸品保管場所に突入せよ！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	01:00:00	VAN
	シルバー	01:10:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	PICK-UP EX09

最初のポイントは、ひとり目を検挙した直後。川へ向かい、手前に設置してあるジャンプ台で対岸へ渡るのだ。ジャンプ時に少し右へハンドルを切るように意識しよう。6人目に向かうときはジャンプ台を使わずに、左脇の通路を使ったほうが早い。速度を落としジャンプしないように注意。まっすぐ保管庫前へ抜けよう。

ポイント2



←3人目検挙後の階段は、ゆっくりと進むこと。

ポイント1

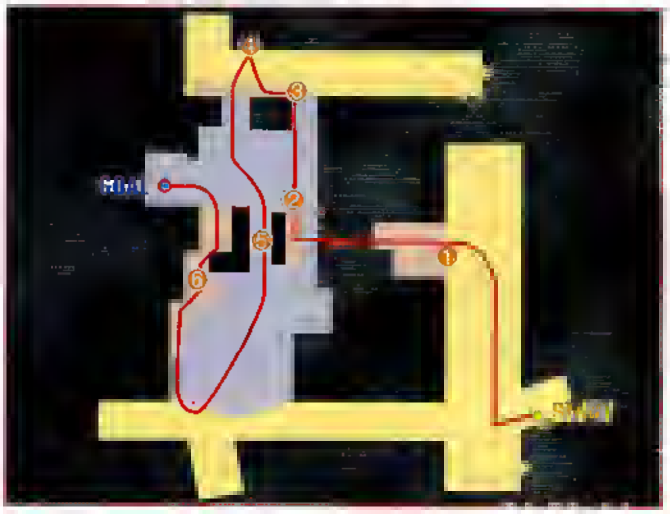


←ひとり目を検挙したら、そのままジャンプ台へ。

ポイント3



←6人目はジャンプ台脇の通路を使って検挙しよう。



MISSION 4 クルーザーを追え！

オススメ車種	ランク	条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	01:10:00	CHICAGO-BUS
	シルバー	01:15:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	EX25

このミッションは非常に簡単。スタートして少し進むと、川沿いに最初の桟橋が見えてくる。そこあるドラム缶に突っ込み、爆発の勢いでクルーザーに体当たりできればクリアーできる。ドラム缶に突っ込むのは、スタートから11秒のタイミング。WIRE-TOPの場合、少しアクセル抜き気味で走らせるのがいい感じだ。PATROLでもクリアーは可能だぞ。



←11秒経過のタイミングで、ドラム缶に突っ込めー



←PATROLを使えば、最初からゴールドが狙える。

MISSION 5 爆弾テロ予告！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
WIRE-TOP	ゴールド	01:15:00	MILITARY-BUG
	シルバー	01:22:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	なし

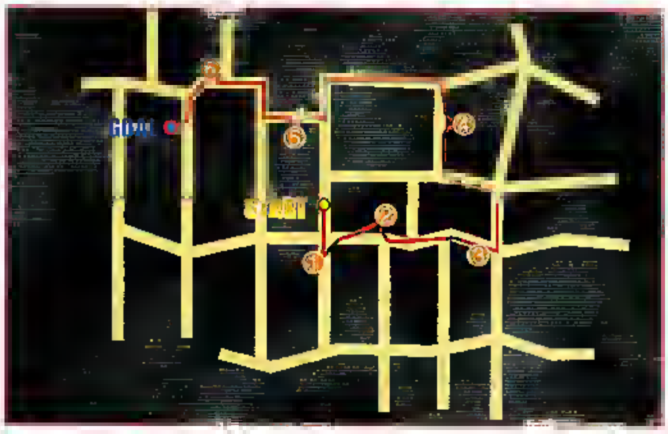
1個目を回収したらUターンし、公園内の2個目を取りに行く。公園内に入るとクルマの制御が難しくなるので、入るまえに速度を落として慎重に回収しよう。4個目を回収したらターンし、5個目へ向かう。ここでダッシュを使い、時間を短縮。5個目は階段の下。速度を極限まで落とさないと転倒してしまうので注意。階段を上るときも速度を落とし、慎重に上ろう。7個目は、駅の階段の上。転倒しないように、ゆっくりと上っていこう。規定タイムギリギリなので、失敗は許されない。



➡4個目を回収したら向きを変え、ダッシュを使おう。対向車に注意。



←WIRE-TOPは階段に弱い。降りるとき、上るときは速度を落とそう。



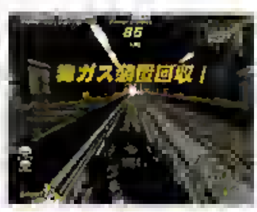
MISSION 6 毒ガス散布を阻止せよ！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
MILITARY-BUG	ゴールド	01:20:00	HOT-HATCH
	シルバー	01:25:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	FWD-SPORTS EX15

スタートしたらターゲットの列車に砲身を向け、Yボタンを連打。弾が当たれば1個目回収だ。そのまま線路を進み、正面から来る2個目を撃破。Uターンし、スタート地点まで戻ると3個目が近づいてきてるので、早めに狙い撃ちしよう。再びUターンし、4個目を回収に向かえばいい。ほかの列車との接触を避けるのがクリアーのポイントだ。



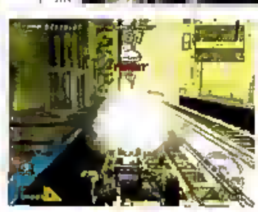
➡スタート直後、前進しながら正面の目標を狙い撃ち。Yボタン連打だ。



➡3個目はスタート地点近くの駅で確認できる。早めに狙い撃ちしよう。



←正面から来る2個目を早めに撃破。Uターンは、壁のあるところで。



←4個目は隣りの駅で回収できる。ほかの列車と接触しないように注意。

MISSION 7 博士を救え！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
MILITARY 4WD	ゴールド	01:20:00	CLASSIC-SPT
	シルバー	01:30:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	EX17

8台の敵車を撃破するミッション。破壊力の大きいMILITARY·4WDが使いやすい。敵車は外周を回っているので、正面衝突を狙うように外周を走ろう。序盤は、一度当てた敵車をしつこく追い回す必要はない。視界に入っている敵車を積極的に狙っていこう。ドラム缶近く、海際での体当たりは、自爆する可能性も高いので放置だ。後半は、レーダーで敵車の位置を確認しながら、1台ずつ撃破していこう。MILITARY·BUGでもクリアー可能だが、確実に砲弾を当てることが重要になってくる。


➡序盤は視界に入る敵車に体当たり。1台を追い続けないように注意。



⬅ドラム缶近くに敵車がいる場合には、自分からドラム缶に飛び込もう。

MISSION 8 マドカのフリータイム

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	02:20:00	FUNY·BUG
	シルバー	02:30:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	EX05

1個目回収から2個目へ向かう途中、歩道の障害物を壊してゲージを溜めておこう。2個目直前で十分減速しておくことを忘れないように。5個目を回収したら、長い直線に入る。ここでゲージMAXのジェットを使いたいので、こまめに障害物を壊してゲージを溜めておこう。8個目に向かうには、コンテナの隙間をとおり抜け、橋に飛び降りればいい。


⬅2個目へ向かう途中、歩道の障害物を破壊しよう。


⬅5個目回収後の直線で、ゲージMAXを使いたい。



MISSION 9 暴走レースカーを追え！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 GAMMA	ゴールド	01:25:00	STOCK-CAR29
	シルバー	01:30:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	SPIDER EX01

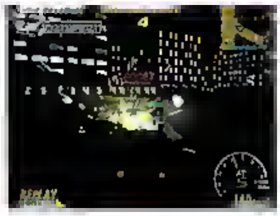
このミッションでゴールドを目指すには、TIGER-SPL2 GAMMAの力がどうしても必要になる。このクルマを入手するには、ミッション13をゴールドクリアーしなければならないので、このミッションはあと回しにしよう。ミッション13は、ミッション5で入手可能なMILITARY·BUGがあれば、簡単にゴールドクリアー可能。

TIGER-SPL2 GAMMAがあれば、このミッションのゴールドクリアーはもらったも同然。ターゲットのレースカーに近づいて、Yボタンによるボム攻撃を当てればいいだけだ。ボムを確実に当てるために、体当たりできるほど近づいて発射してほしい。レースカーが一般車両と接触しているときは、無理に近づかないように。


➡スピード、強力なボムが発射できるGAMMAが必須！


➡1発当てたら、2発、3発と続けて撃ち込むこと。


⬅ボムは当てにくいので、接触するくらいまで近づこう。


⬅早ければ地下道に入るまえにクリアーが可能だ。

MISSION 10 月の石を奪還せよ！

オススメ車種	ランク	評価条件	報酬
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	01:10:00	ENEMY·SEDAN
	シルバー	01:30:00	なし
	ブロンズ	シルバー未満	なし

まずはスタート直後、ブレーキをかけつつ左方向にターン。ここに敵車が突っ込んでくるので、月の石を1個回収できる。そのままUターンで敵車を追いかけ、最後尾の敵車から体当たりを仕掛けて月の石を回収していく。道路に出ると、敵車は速度を上げて北上し始める。この段階では思いっきり体当たりするのではなく、横から触れる程度の接触で月の石を回収していこう。

すべての石を回収したら、ゴールの博物館を目指す。石を奪われた敵車は取り返しに突っ込んでくるので、レーダーで位置を確認して走ろう。博物館に続く直線では中央か歩道を走り、障害物を破壊してゲージを溜めよう。ジェットで時間短縮を狙え。


➡スタート直後、ブレーキをかけて左方向にターン。


➡道路に出たら、横から触れるように接触したい。



⬅後ろから体当たりしたら、減速して距離を取ろう。


⬅最後の直線で障害物を壊し、ゲージを溜めておこう。

EXTRAGAME LevelA ALLゴールド攻略！

フリードライブで挑戦することができるエクストラゲームでも，ゴールドクリアーを目指して攻略していく。特定のクルマが必要なので，さきにミッション全クリアー＆パーツ集めをし，クルマを入手してから挑戦しよう。TIGER-SPL2 ALPHA，WIRE-TOPは必須といえる。

ただし，エクストラゲームは，シルバークリアーすることで同エクストラゲームのレベルBが出現するだけで，ゴールドクリアーによる報酬はとくにない。ゴールドが取れなければ，あと回ししても問題ない。

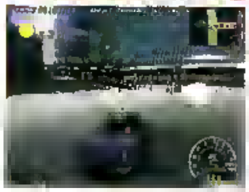


↑必要なクルマを入手するために，全ミッションクリアーとパーツ集めはしておこう。

TIGER-SPL2 ALPHA


↑ミッション19クリアーで入手。スピード系では欠かせないクルマだ。

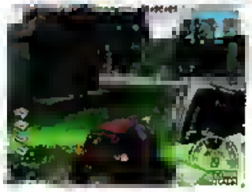
WIRE-TOP


↑パーツ40個で入手。加速力があり，EX09では欠かせないクルマ。

TANK-90


↑ミッション18ゴールドで入手。MILITARY-BUGなら入手も楽。

HOT-HATCH


↑ミッション6ゴールドクリアーで入手。小回りが利き，速度も出る。

TOY-CAR

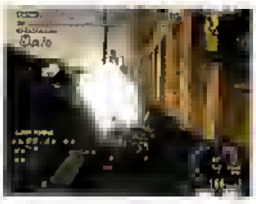

↑全ミッションクリアー後，特定距離走ると入手。あるとEX07が楽になる。

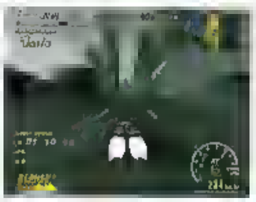
EXTRA GAME 01 市街地レース LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	03:50:00
	シルバー	04:20:00

レースコースを3周する，スピード系ゲーム。TIGER-SPL2 ALPHAがあれば問題なくクリアーかと思いきや，ゴールドクリアーを目指すにはテクニックも必要になってくる。

ゴールドを取るために必要なテクニックとは，ジェットゲージ溜め。スタートしたら右側の歩道を走り，障害物を壊しながらゲージを溜めよう。途中でもなるべく障害物を壊し，最後の直線までにゲージMAXにしておきたい。最後の直線でMAXジェットを使用し，時間短縮を狙おう。障害物は歩道，中央分離帯に集中しているので，意識して走ろう。ただし，ゲージMAXになったら，障害物の破壊は避けるように。2周目，3周目のために障害物を残しておくのだ。


↑障害物を破壊して，ゲージをMAXまで溜めよう。歩道を走るのだ。


↑最後の直線に入ったら，MAXジェットで一気に時間短縮しよう。

EXTRA GAME 05 ピザ宅配 LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
HOT-HATCH	ゴールド	00:27:00
	シルバー	00:29:00

スタート直後Uターンし，後ろのポイント1でストップ。そのままUターンし，ポイント2へ向かう。交差点を過ぎたら減速をはじめ，ターンしながらポイント2でストップ。ポイント3直前のバスに当たらないように注意。駐車してあるクルマを避けながら，ポイント4へ向かう。早めのブレーキを心がけよう。



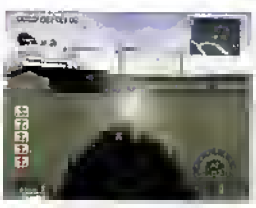

↑スタート直後，Uターン。小回りの利くHOT-HATCHならでは。


↑止まるまでに，意外と時間が必要。早めのブレーキがポイントとなる。

EXTRA GAME 03 敵車両撃破 LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TANK-90	ゴールド	20台
	シルバー	15台

TANK-90を使用する場合は，スタート地点でブレーキをかけながら，落ちてくる敵車に狙いを合わせて砲弾を撃ち込もう。15台破壊したあたりから敵車のラッシュが始まるので，近い敵車から優先して狙う。MILITARY-BUGでも，シルバークリアーまでなら何とか狙えるぞ。

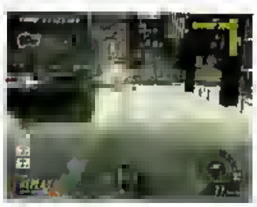

↑ブレーキを踏んでいないと，砲撃の反動で動いてしまうので注意。


↑撃ち漏らした敵車に砲身を向け，ゼロ距離射撃で撃破していこう。

EXTRA GAME 07 戦車撃破 LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TOY-CAR	ゴールド	[illegible]0台
	シルバー	15台

オススメは，なぜかTOY-CAR。このTOY-CARは車体が小さく，戦車の砲弾になかなか当たらないからだ。爆風で吹き飛ぶが，ノーダメージ。逃げ回っていれば戦車どうしの誤射で同志討ちし，勝手に破壊されていくのだ。ゲージがMAXまで溜まったら，戦車に向かってダッシュ。


↑砲弾に当たりにくいが，避ける動作は必要。誤射しやすい位置に動こう。

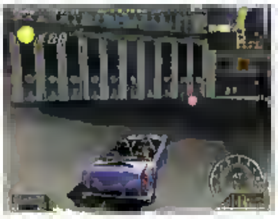

↑爆風でおもしろいように飛んでいく。いちおう逃げるように動こう。

EXTRA GAME 09 ゲット・ザ・ボールズ LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
WIRE-TOP	ゴールド	00:38:00
	シルバー	00:43:00

ゴールドクリアーを目指すには，加速性能の高いWIRE-TOPが必須。カーブがすべて直角なので、早めのブレーキが重要になってくる。ジグザグに配置された場所では，アクセルを緩めて慎重に回収しよう。最後の直線ではボールの直線上に移動し，ダッシュで一気に走り抜けよう。


➡減速が多いので、加速性能の高いWIRE-TOPがどうしても必要になる。


➡カーブは直角なので、早めのブレーキを心がけよう。


➡最後の直線ではボール正面に位置取り。ダッシュで一気に回収しよう。

EXTRA GAME 13 ジムカーナ LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
WIRE-TOP	ゴールド	00:26:00
	シルバー	00:28:00

ドライビングテクニックが試される，ジムカーナ。ポイントとなるのは，チェックポイント1，7，9通過後の直角カーブ。カーブ手前から十分に減速しないと壁にぶつかり，大きなタイムロスとなるので注意。序盤の連続カーブは最短距離を走るようにライン取りし，減速を抑えよう。


➡最初のポイントを通過したらすぐ減速し、直角カーブを曲がる体勢に。


➡連続カーブはインを突くように、最短距離を走ろう。

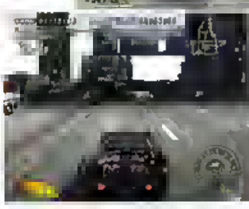

➡ポイント9通過後のカーブは、直角以上。インに当たりやすいので注意。

EXTRA GAME 11 シカゴ・チェイス LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	04:00:00
	シルバー	04:20:00

ポイントは，西側に抜けるルート選び。ライバルカーのルートではなく，複雑に入り組んだ南側の分岐点（写真参照）まで進み，西への直線ルートに入ろう。分岐点の入りかたは写真を参考に確認してもらいたい。


➡道路脇の障害物を破壊し、ゲージを溜めながら分岐点に向かおう。

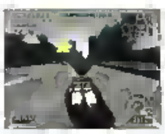

➡ライバルカーが下りるポイントを過ぎ、この分岐点まで一気に進もう。


➡道路の流れに沿って進み，この分岐点を左に入っていく。


➡降りたら右へUターンし，逆走する形で分岐点を上へ。


➡上りきったら右へUターン。流れに沿って分岐点を進もう。


➡あとは西側まで一直線。一般車にだけ注意して走ろう。


➡直線ではゲージMAXのジェットを使って，一般車を吹き飛ばしながら走り抜けるのだ。

EXTRA GAME 15 クイック・パーキング LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TIGER-SPL2 ALPHA	ゴールド	00:29:00
	シルバー	00:32:00

スタートしたら道なりに西へ進む。突き当たりは直角カーブなので，直前でブレーキ→ハンドル右→サイドブレーキと操作して直角ドリフトに。直後の軽い右カーブから左カーブに切り替わるポイントは，そのまま行くとジャンプしてしまう。対向車線側からインを突くラインを走ろう。


➡最初の直角カーブは、道幅をいっぱいに使ってドリフトで抜けろ！

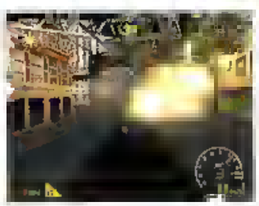

➡ゆるい左カーブはインを走り、ジャンプを制御。

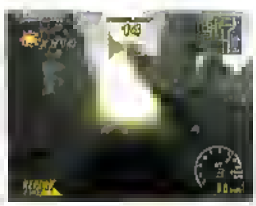

➡停車しないとフィニッシュにならない。クルマにぶつかり、強引に停車。

EXTRA GAME 17 破壊ドライブ LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TANK-90	ゴールド	120個
	シルバー	100個

TANK-90があるならば，非常に簡単。スタートしたら弾を撃ちつつ，高架線駅へ向かおう。高架線の下を通りながら東へ向かい，大通りに出たら北へ。途中で左折し，適当に破壊し尽くせばノルマはクリアーできる。MILITARY-BUGでもクリアーできるが，必ずゲージMAX砲撃を1回使う必要がある。砲撃をムダにせず，確実に当ててゲージを稼ごう。


➡高架線の下は障害物がいっぱい。弾をばら撒きながら前進するのみ。


➡ゲージMAX砲撃は、発動中連射可能になる。撃ちまくって稼ぐのだ。

エクストラゲーム出現条件

エクストラゲームの多くは，ミッションをクリアーすることで出現する。基本的にはブロンズクリアーで出現するが，エクストラゲーム03だけはゴールドクリアーが条件となるので注意してほしい。出現順番はバラバラなので，出現表を見て確認してゲームを進めよう。

	ミッション	
EX-01	MISSION-09	銅
EX-03	MISSION-05	金
EX-05	MISSION-08	銅
EX-07	MISSION-18	銅
EX-09	MISSION-03	銅
EX-11	MISSION-12	銅
EX-13	MISSION-13	銅
EX-15	MISSION-06	銅
EX-17	MISSION-07	銅
EX-19	初期配置	
EX-21	MISSION-17	銅
EX-23	MISSION-11	銅
EX-25	MISSION-04	銅
EX-27	MISSION-15	銅
EX-29	MISSION-01	銅

EXTRA GAME 19 ポイントレース LevelA

オススメ車種	ランク	タイム
WIRE-TOP	ゴールド	00:39:00
	シルバー	00:49:00

ポイント2、4の直角カーブは、膨らみすぎると障害物に当たるので、インに切り込みたい。ポイント6を通過したらそのまま直進し、ビルのあいだを通ってゴールへ向かおう。スタート地点の荒地に入ったら、ドリフトで最短距離を走ろう。



⬆ポイント2の直角カーブが、最大の難所。一般車両をかわしつつ、インに切り込め。



EXTRA GAME 21 ジャンプ LevelA

オススメ車種	ランク	距離
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	1645m
	シルバー	1371m

中央に並べられたコーンを倒しながら、まっすぐ走り続ける。4回目のジャンプで最後なので、ジャンプした直後にゲージMAXのジェットを使おう。ジェットはダッシュと異なり、空中で加速をつけることができるのだ。ジャンプの上り中に使えば、飛距離を伸ばすことができる。



⬅基本的にハンドル操作をする必要はない。ずれたら中央に移動程度で。



⬅4回目のジャンプ直後、ジェットで飛距離を伸ばせ。上りで使おう。

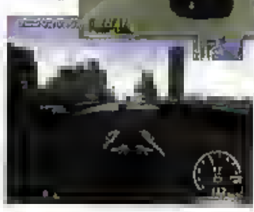
EXTRA GAME 23 セーフティ・ドライブ LevelA

オススメ車種	ランク	評価条件
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	03:00:00
	シルバー	03:30:00

障害物、クルマに当たると失敗となるので、カーブなどは減速するなど、安全運転を心がけよう。注意するのは、立体交差の分岐付近。車が多く、影で見えにくいクルマも存在する。まわりのクルマと速度を合わせ、慎重に前へ出よう。順調にいけば30秒近く余裕ができるので、焦らずに進もう。



➡ふだんなら減速なしで曲がるカーブも、今回は安全運転で。



⬅影で見えにくいクルマもあるので、60キロで慎重に進もう。



➡住宅街に入る分岐では、減速しないとジャンプしてしまう。

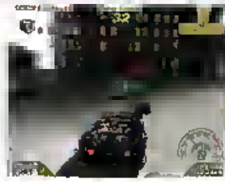


⬅球場前の交差点は慎重に右折。一般車両を巻き込みやすい。

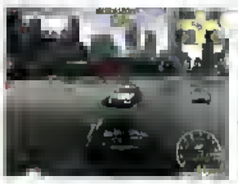
EXTRA GAME 25 マネー・キャッチ LevelA

オススメ車種	ランク	金額
TIGER·SPL2 ALPHA	ゴールド	$2500
	シルバー	$2000

ゴールドを目指すなら、最初から1個も逃すことなく、25個回収するのが理想的。25個目以降は配置が難しくなり、回収が困難になるからだ。ピックアップしたポイントは難しいので、慎重に回収しよう。



18個目 ⬅直角カーブなので慎重に回収。直後ペースアップするので焦らずに。



9個目 ⬅交差点の真ん中に投下され、正面からクルマが突っ込んでくる。注意!



20個目 ⬅分岐点の正面に投下される。減速しないと分離帯に衝突してしまうぞ。



16個目 ⬅直角カーブに投下される。十分に減速して、確実に回収しよう。



23個目 ⬅ペースアップしている中の直角カーブなので、早めに減速をしよう。

EXTRA GAME 27 ザ・スナイパー LevelA

オススメ車種	ランク	タイム
なし	ゴールド	00:16:00
	シルバー	00:20:00

ドライビングテクニックは関係なし。標的の場所を覚えることが大切だ。ズームしながら左端のひとり目を撃ち、ズームアウトしながらふたり目に照準を合わせる。撃つと同時にズームアウトし、3人目に照準を合わせよう。7秒台も狙えるので、ゴールドには十分余裕があるぞ。



⬅左端の標的をひとり目にしよう。あとは右へ照準を動かしていけばいい。



⬅撃つと同時にズームアウトし、つぎのターゲットに照準を移すように。

EXTRA GAME 29 ダートレース LevelA

オススメ車種	ランク	タイム
FUNY·BUG	ゴールド	01:13:00
	シルバー	01:20:00

スタート直後は、イン側から抜いていく。アウト側だとライバルカーに押し込まれ、動けなくなってしまうのだ。どのカーブもアクセル全快では曲がれないので、適度に減速するように。3連続ジャンプは、ジャンプ台の正面から突入しないと最後でバランスを崩してしまうぞ。



⬅最初はイン側から。アウト側に回ると妨害にあってしまうので注意。



⬅3連続ジャンプはバランスを崩しやすいポイント。正面から飛び込もう。

真・三國無双4
SHIN・SANGOKUMUSOU

練り込まれた数々のシステムが英傑たちの戦いをますます熱くする

アクションと戦略性の融合が魅力の『真・三國無双4』。今回は新システムと戦いの流れについて紹介しよう。

spec action

読み仮名	シン・サンゴクムソウ4	ジャンル	アクション
発売元	コーエー	開発元	コーエー
発売日	8月25日発売予定	価格	7140円［税込］
サウンド	5.1ch	プレイ人数	1～最大2人
Xbox Live	非対応	対象年齢	12歳以上
セーブ容量	10ブロック	その他	――

魏

デフォルトで使えるキャラクター

夏侯惇、典韋、許チョ・張遼・甄姫、曹丕



➡振りが早いので、ザコ兵士が群がってきても怖くない。

夏侯惇　元譲

従兄弟である曹操の片腕として活躍した、隻眼の武将。冷静さと豪胆な性格の両面を併せ持つ。使う武器は朴刀で、攻撃力とリーチのバランスがとれており使いやすい。初心者にもお薦めのキャラだ。

甄姫

袁家に嫁いでいたが、袁家滅亡後に曹丕の妻になった。傾国の美女とうたわれる美貌の持ち主で、詩歌を愛するがプライドも高い。武器の鉄笛は、音色攻撃の攻撃範囲が広いのが特徴。攻撃力は低いが、そのぶん移動速度が非常に速い。



⬅スピードの速さを活かし、小気味よく戦いを進めていく。



➡双剣の技をいかに使いこなすか、その腕が試される。

曹丕　子桓

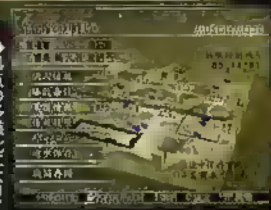
曹操の次男で、献帝から帝位を受け継ぎ魏の初代皇帝となった人物。詩を詠むことにも長けており、文帝と呼ばれた。武器は双剣で、攻撃力は低いものの2本の剣を使って多彩な技を駆使できる。

新要素の活用が勝敗の行方を左右する

無数に出現する敵兵士に対し、一騎当千の主人公が大活躍する。そのアクションの爽快感が『真・三國無双』シリーズの魅力だ。だが本作では、戦略性を高めるための新要素がいくつか加えられている。それが武器の重さと付加効果，護衛武将，新たな拠点といったシステムだ。これらについて理解を深めれば、より有利に戦うことができ、よりおもしろさを実感できるはず。ここではその新システムについて予習し、さらに戦いの一連の流れを確認しておこう。



⬅重さや効果で、どれを選ぶか迷うことも？



➡拠点の多様化により、進軍ルートが重要に。

新要素1 武器の重さと付加効果

武器は4種類ストックでき、攻撃力の高い武器を使うのが基本。しかし同じ種類の武器でも、重さ、付加効果などの違いがある点に注意。武器の重量は重いほど攻撃力が高くなるが、そのぶん隙も大きくなる。付加効果は、防御力アップや馬術アップなどさまざまな種類の効果がある。そのほか武器の横に青いマークがついていれば、エボリューション攻撃が可能となっている。



⬅重量や付加効果を考え、残す武器を選んでいこう。



⬅青いマークがあれば、9発まで連続攻撃が可能。

新要素2 パワーアップした護衛武将

本作でプレイヤー武将とともに戦う護衛武将は、これまでのシリーズの護衛兵に比べて格段にパワーアップしている。護衛武将は戦闘終了後に仕官してくることがあり、8人まで配下にすることができる。そのとき"三国の"、"天下の"などと示されるので、潜在能力の高そうな武将を育てよう。護衛武将は武人、射手、道士などの種類があり、それぞれ持っている能力が違う。攻撃だけでなく体力回復をしてくれるものもいる。さらに成長すると最大4つまで特殊能力を身につけられるのだ。



⬅護衛武将を少しずつ育てていけば、強力な味方となってくれる。



➡護衛武将と光の帯が発生すると、強力な激・無双乱舞が出せる。

新要素3 種類の増えた拠点システム

本作では敵と味方の兵が進入する進入拠点のほかに、攻撃拠点、防御拠点、補給拠点の3種類が新たに追加されている。これら3つの拠点は柵で囲われており、中にいる拠点兵長を倒すと陥落させられる。陥落させれば味方の士気が上がり、敵軍に混乱とダメージを与えられるのだ。マップを見ながら進軍ルートを熟慮して決め、戦略的に敵の要衝を落としていくといいだろう。



⬆攻撃拠点の兵は攻撃力が、防御拠点の兵は防御力が高いのが特徴となっている。

戦いの流れを確認しよう!
赤壁の戦い(連合軍側)の場合

ここでは赤壁の戦いを例にあげ、戦いの進行を紹介することにしよう。戦いの流れは戦闘準備、実戦、結果確認の3つのステップを踏むことになる。そのすべてを理解して、スタイリッシュに戦いを進めよう。

STEP 1 周到な準備を怠るな

戦闘まえには、まず情報画面を見て勝利条件を確認しよう。敵の大将を倒すだけがすべてとは限らない。敵軍の配置状況をチェックするときは、配下武将の位置まで押さえておくといい。
どんな戦いになるか予想をつけたら自分の身支度に移ろう。武器の選択は、付加効果なども考えて選ぶ。つぎに鎧、玉、能力の3種類あるアイテムを装備しよう。最後に護衛武将を選ぶことも忘れずに。護衛武将の成長レベルとステージの難度のバランスを考えよう。


⬅曹操を倒すのが勝利条件。まずはここをチェック。


➡武器はステージに応じて使いやすいものを選ぼう。

STEP 2 戦いの中にドラマが展開!

戦いが始まったら積極的に敵武将を倒し、拠点を陥落させて士気を上げていこう。赤壁の戦いでは、火計を成功させられるかどうかが大きなポイントになる。軍師の指示に従って行動し、状況を的確に判断して立ち回ろう。

イベントシーン ホウ統の策に従え


➡連環の計を成功させると火計の威力がさらに増す。


⬅ホウ統の指示に従い、連環の計の手助けをしよう。

イベントシーン 火計を成功させろ

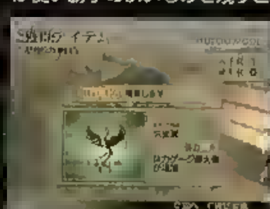

➡火計を担当する黄蓋がやられないように立ち回れ。


⬅東南の風を吹かせ、火計を完璧に成功させるのだ。

STEP 3 総大将を倒し、結果を確認する

ステージによって勝利条件は違うが、"赤壁の戦い"の場合は曹操を討ち取れば終了だ。獲得した武勲により、プレイヤー武将や護衛武将が成長する。獲得した武器やアイテムも確認しよう。武器は使い勝手のよいものを残すこと。


⬅敵武将を多く倒し、時間が短いほうが武勲が高い。


⬅能力アイテムは、自動的に取捨選択されるのだ。

呉

デフォルトで使えるキャラクター
周瑜・陸遜・太史慈・孫尚香・孫権・凌統


➡攻撃力、移動速度、チャージ攻撃とすべてに高性能だ。

孫権 仲謀

孫堅、孫策亡きあと呉を建国し、初代皇帝となった人物。曹操との赤壁の戦いで勝利し、国の基盤を確立した。武器は鉄剣で、リーチもそこそこあり使いやすい。平均的に高い能力を持っている武将だ。

孫尚香

孫堅の娘で、孫策、孫権とは兄妹の間柄にあたる。幼少のころから武芸をたしなみ、男勝りの性格で知られていた。のちに劉備と結婚し妻となる。圏と呼ばれる独特の武器を使い、振り回して広範囲にダメージを与える。体力や防御力は低め。


⬅圏そのものは短いが、振り回せばリーチが伸びるぞ。

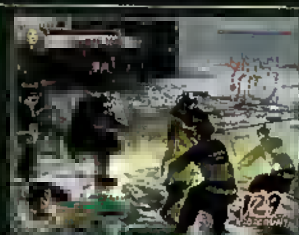

➡連続攻撃が彼の持ち味。敵武将に反撃のいとまを与えるな。

凌統 公績

凌操の息子で、卓越した武芸の持ち主。父を甘寧に殺されたが、その因縁の相手とともに戦うこととなる。武器は棍で、リーチは短いものの絶え間ない連続攻撃をくり出せる。体力、防御力は低め。

関羽 雲長

劉備、張飛と義兄弟の契りを結び、のちに武神として崇められた有名武将。武器は偃月刀で、技の出は遅いもののそのリーチ、攻撃力は破壊的。体力、防御力も高く、多少の攻撃にはびくともしない。


⬅まさに豪快という言葉が似合う戦闘スタイルなのだ。


➡鉄剣のリーチ、攻撃力はいまひとつ。矢を利用しよう。

黄忠 漢升

弓の名手として有名な老将。かつては関羽と戦い、劉備に降ってからは定軍山で夏侯淵を倒すなど活躍を続けた。武器の鉄剣はリーチが短いが、得意の矢をうまく使っていけば活路が開けるはずだ。

星彩

張飛の娘にあたる武将。父とは違って冷静かつ聡明なのが特徴だ。武芸にも秀でており、みずから戦場に出て活躍することを選ぶ。武器は矛で、攻撃力はさほどないがリーチと技の出の早さに優れる。また無双乱舞の威力が非常に高い。


⬅武器の矛はクセがなく使いやすい。無双乱舞が強力。

蜀

デフォルトで使えるキャラクター
趙雲・関羽・張飛・馬超・黄忠・星彩

BEAT DOWN ビートダウン

己のすべてを賭けてでもブッ潰したいヤツはいるか？

今回はついに、最終目標となるファミリーのトップたちの情報が登場する。レイヴンの生きかたによってゲーム展開が変わる、画期的なシステムの存在もお伝えするぞ。

ビートダウン	バイオレンス／格闘アクション
カプコン	カプコン／キャビア
11月2日発売予定	未定
未定	
非対応	未定
CERO審査予定	
未定	未定



悪党を越える悪党

暗黒街の王。権力の座への執着が強く、ライバルを消していく抗争でいまの地位を勝ち得たため、他人を信用できなくなっている。自分の地位を守るためなら、実の息子をも平気で消せる男。

すべてを奪われかけた5人の怒りを知るときがきた

エリート・ファイブ――本作の主人公であるレイヴンと、その仲間たち――は、もともとラス・ソンブラスを裏で支配するマフィア、ザネッティファミリーの精鋭として組織を支えてきた。しかし、彼らの能力を快く思わないふたりの男によって罠にハメられ、消されそうになる。レイヴンたち5人が復讐を誓い、その首を狙う男の名。それが"ザネッティ"と、その右腕の"ユージン"だ。今回は、このふたりから見た人物関係を交えつつ、物語のプロローグを追っていこう。これを読めば、いままでつかみにくかったレイヴンやアーロン、ジーナたちが胸に抱く"復讐"の意味がより理解できるだろう。



⬆敵対組織の麻薬取引をつぶすため、組織の命令で現場へと赴くエリート・ファイブ。

待っていたのは死の罠だった

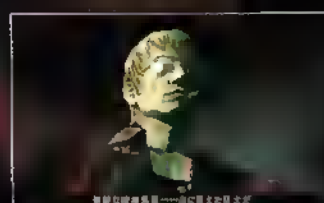


⬆だが、現場には敵の無残な死骸が。そして周囲には多数の人の気配が……。罠なのか!?



➡ユージン率いる暗殺部隊の襲撃を受けた5人は散り散りに逃走。再会する日はいつ？

襲撃を逃れる5人は夜の街へと散っていく



⬅知能と冷酷さ、凶暴性を兼ね備える本物の悪党！

Eugene

ユージン

ザネッティの右腕であり、ファミリーの後継者筆頭と目されている。組織の中で力をつけてきたエリート・ファイブを疎ましく思っており、ザネッティと共謀して5人の暗殺を実行する。

悪党の中の悪党

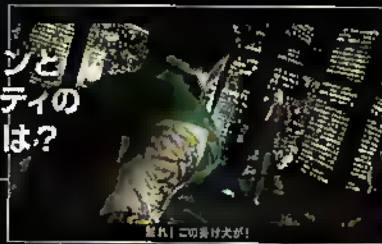
ザネッティ Zanetti

アーロンとザネッティの確執とは?

実の息子、アーロンを含む5名の部下が台頭してきたことにより、自分の地位が揺らぐことを感じたザネッティ。年を取り猜疑心の塊となっている彼は、迷うことなくエリート・ファイブの抹殺を決定する。のちにアーロンはこの事実を知り、父の殺害を固く誓う。

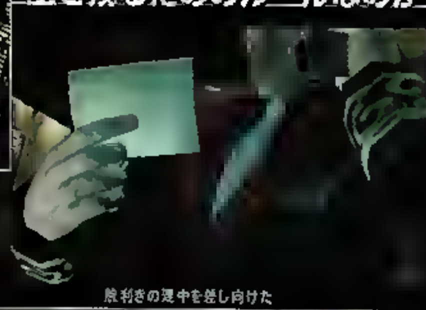


➡手下だからこそ、出る杭は必ず打つ。それが掟だ。



⬆計画実行の数日まえのワンシーン。息子に対して無能と言い放つ。

誰も信じないことが生き残るためのルールなのか



➡ユージン率いる暗殺部隊を差し向け、満足そうに話すザネッティ。作戦の失敗を知った彼は……?

View Point of Zanetti

生き様を示すアウトローゲージ

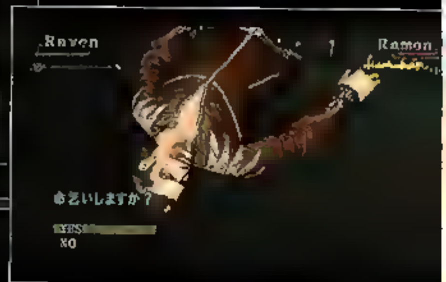
Outlaw Gauges

野に下ったレイヴンはファミリーに対抗できる組織を作るため、街のゴロツキを仲間に引き込んでいく。このとき、"どのように行動したか"でレイヴンの評価は変化するのだが、その変動を称号として確認できるのが"アウトローゲージ"だ。ゲージは組織力、財力、カリスマの3つに別れており、3つのバランスにより現時点でのレイヴンの称号が決定する。このゲージは物語のエンディングにも影響があるらしいが……。



⬆全て解決するタイプなら商人、カリスマで人望を集めれば用心棒、というように称号が刻一刻と変化する。キミはどのタイプ?

⬇ケンカに負けるようなヤツにカリスマがつくはずもなし。勝ってナンボだ。



組織か?

仲間を増やしたり、仲間のレベルを上げたりと、組織を育てる行動をすればこのゲージがアップする。逆に仲間のヒットポイントがゼロになる、警官に逮捕されるなど危険な目に合わせると、ゲージは低下してしまうので気をつけたい。組織が大きくなれば勢力としてのパワーをゴロツキに誇示できるので、仲間に引き込みやすくなることもあるだろう。

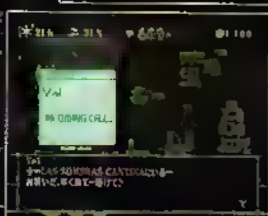


⬆仲間にしたメンバーのレベルやステータスをチェックすることもできるぞ。



➡戦闘後の交渉が成立すると仲間が増加する。

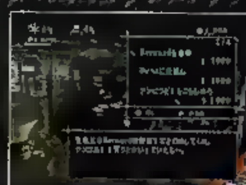
携帯電話を使って仲間を呼び出せ!



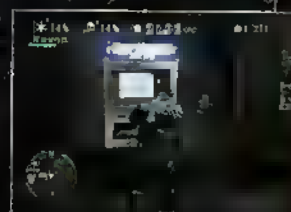
⬅仲間からSOS!すぐさま駆けつけろ!

金か?

酒場でメルヴィンから仕事を受けたり、街中でちょっとゴロツキから小遣いを巻き上げたり……と金稼ぎに没頭するのもアリだ。所持金が増えれば、財力につられて組織に転ぶヤツも出てくる。稼いだお金だけでなく、仲間の入院費用を払ったり、警察に逮捕されたときに保釈金を出すなど支払いに関してのアクションをとってもこのゲージが増減する。世の中、やっぱり金か?



➡メルヴィンの依頼を受けるとギャラをゲット。



➡街角にATM発見。いわゆる自動預金支払機というやつ。



⬅街でカツあげもオーケー。よい子はマネ禁止。



⬅強引にぶっ壊して現金をゲット!よい子はマネ禁止その2。

View Point of Eugene

ザネッティの息子、アーロンの台頭による後継者争い、個人的に気に入らないレイヴンの排除など、さまざま思惑のもとに、エリート・ファイブを消すべく暗殺部隊を率いて襲撃する。誰にも知られていないが、ジーナとは恋人どうし。だが、何のためらいもなくジーナをも消そうとする……。

⬇数日まえ、ユージンと会話を交わすジーナは待ち受ける未来をいまだ知らない。

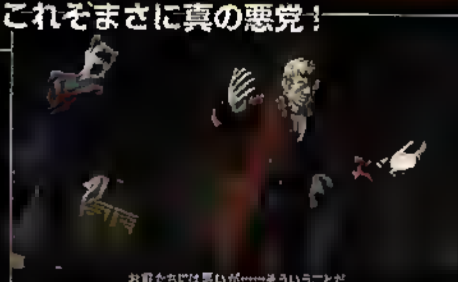




⬆愛する者のために危険を冒して情報をリークするジーナ。だが、その結果は?

愛する者でさえも道具に過ぎない

これぞまさに真の悪党!



⬆運命の日、罠にハメたエリート・ファイブに語りかけるユージン。悪いとはいっさい思っていないだろう。



徐々に明らかになる「Black」の世界 これはプレイヤーへの挑戦状だ!

NINJA GAIDEN BLACK

今回は最新の画面写真と直撃インタビューにより、「Black」のゲーム内容についてさらに迫っていく。そこに展開するのは、恐るべき殺意に満ちた世界である。

ニンジャガイデン ブラック	アクション
テクモ	Team NINJA
9月29日発売予定	5040円【税込】
HDTV(D2)、5.1ch	
SR	未定
未定	—



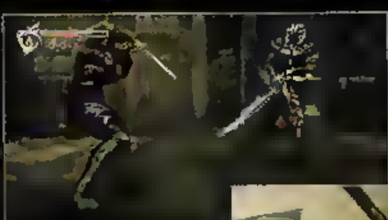
難易度ランクがふたつ増えてボリュームUP 充実のストーリーモードを堪能せよ!

本作のストーリーモードは、前作に比べて大幅な変化が加えられている。見た目こそ同じ敵が登場する場面があっても、その配置や動きなど、さまざまな点で進化しているのだ。とくにボス戦では、ザコ敵も混じって隙のない攻撃を仕掛けてくる。息つくひまもない、アップテンポかつ高難度のアクションが展開される。

だが、難度が幅広く設定されているのも本作の特徴である。最高難度のMASTER NINJAは想像したくもないが、難度が低いNINJA DOGモードも存在する。煙玉という攻撃アイテムも追加され、より広く、多彩なアクションの数々が楽しめるはずだ。

驚異の組み合わせがハヤブサを襲う!

本作のストーリーモードでは、登場する敵キャラクターや配置が一新されている。そのために、前作と同じような攻略は通用しない。さらにハヤブサと同等の力を持った敵まで出現するのだ。その意外な敵の組み合わせや起伏あるゲーム展開は、プレイヤーを必ず驚かせることになるであろう。



←ハヤブサの持つ潜在能力の高さ。それは鏡を見るような相手と対峙したときに、思い知らされるはずだ。



↓あやねを介抱する新規のデモシーン。あやねの言う"あれ"の正体がとても気になるところだが……。

いったい"あれ"とはどんな敵なのか?



悪夢のような連撃で襲いかかる魔神たち

←フォッグフィッシュの大群と怨霊となったドークが、ハヤブサを同時に攻撃。まさかと思うような恐ろしい光景だが、これが現実のものとなる!

"NINJA DOG"モードに出現する新アイテム

忍犬に身を落とすことによってプレイできるNINJA DOGモード。このモードは難度がやさしいだけでなく、別の楽しみも用意されている。それがあやねから授けられるアイテムを集めることだ。ここでは殺伐とした戦いをしばし抜け出し、やさしい心のぬくもりを取り戻してほしい。



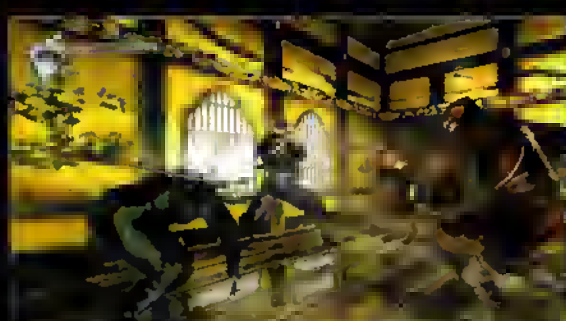




←"綾音のおむすび"は体力を、"紫陽花の香り"は気力を回復する。

MASTER NINJAへの道のりは険しい……

本作の難度の違いは、ただ敵の耐久力が増えるという無粋なものではない。動きや攻撃が変わり、新たな敵も出現する。MASTER NINJAクリアーまで、飽きずに楽しめるはずだ。ただし、その腕さえあれば、だが……。



←MASTER NINJAランクでは、赤忍者が新たに登場する。すべての攻撃に炎をまとうという、黒忍をしのぐ強敵だ。

閉鎖空間での極限バトル MISSIONモードでは己の腕のみが頼り！

ミッションモードでは閉鎖空間で敵の軍団を迎え撃つ。広大なマップデータを必要としないので、制約を解除された敵の猛攻はストーリーモードをしのぐ勢いだ。各ミッションは5つでひとつのグループを形成し、5×10グループ、全50ミッションが存在する。好きなときにくり返し遊べるので、全ミッションクリアーを目指し何度でもチャレンジしよう。



ボスとザコの連撃攻撃を打ち破れ！



ミッションモードの敵の攻撃は強烈そのもの。ボスクラスの敵が、ザコを引き連れてやってくる。強力なパワーを秘めたボスと、動きの見切りにくいザコ敵の組み合わせは危険。頼れるものは自分の腕だけだ。



⬆➡下水道の中にDINOが登場。ザコも入り乱れて大乱戦となる。狭いフィールドの中で敵の猛攻を耐えしのぎ、チャンスを逃さず攻撃していこう。

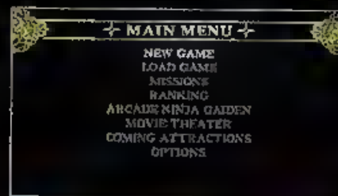


⬅ガードの堅かったあのムライが、今度は手下を引き連れてやってきた。1対1の美学をかなぐり捨てた師匠に鉄槌をくだせ！

手下を連れてムライ参戦 師匠は今回も殺る気満々！

そのほかにも楽しめる付加要素を収録

メインのストーリー、ミッションモードの記録を出せば、その場でオンラインランキングに登録できる。また、アーケード版『NINJA GAIDEN』が遊べたり、Team NINJAの"あるゲーム"の予告編が見られるモードなどもあり、充実した内容となっている。







⬆➡1988年にアーケードで発売された『忍者龍剣伝』の海外タイトル名が『NINJA GAIDEN』だ。元祖となるこの作品には、首切り投げなどXbox版にも受け継がれている技が登場しているぞ。アーケードそのままの移植は今回が初となる。

Team NINJA板垣氏に聞く 本質を掘り下げたゲーム作りとは？

――『Black』でシステム的に足される要素はあるのでしょうか？

板垣　足したのは武器の煙玉だけです。逆に交差の法など、一部システムは廃止しました。ダウンロードコンテンツのハリケーンパックは無料ということもあって好き放題やらせてもらいましたが、いろいろやってみた中で交差の法だけは違ったかなと。

――それはどういう点でしょうか？

板垣　交差の法は『NINJA GAIDEN』のコンセプトから微妙にずれてるんですよ。僕がこのゲームのオリジナル版をまとめたときに大事にしたのは、ハヤブサの超絶的な機動性と、殺意あふれる敵のAI。この2本柱だったんですが、ここからそれている。要するに交差の法が入るとハヤブサが機動しなくても遊べてしまうわけで。その場に立って敵の攻撃のタイミングを待っていればいいんですから。映像的にも動かないから非常にスタティック(静的)でつまらない絵になる。このゲームはダイナミック(動的)にハヤブサを縦横無尽に動かすのがコンセプトですから。なのですっぱりと切り捨てました。

――なるほど。ところでミッションモードの内容が見えてきましたね。

板垣　全部で50のミッションがあるんですが、これはテーマに沿って5バトルずつになります。ミッションモードは先月もお話ししましたがリソースのすべてをつぎ込んでいるので大変なことになってます(笑)。クリアーするまで何度も挑戦することになるでしょうね。Xbox Liveでのスコアランキングにぜひとも参加してもらいたいです。

――このミッションモードでは限定された空間でのバトルになるんですよね？

板垣　ステージの一部を切り離したエリアでの戦いです。敵ハヤブサ2体を相手にするなんてものもありますよ。敵ハヤブサはホント強くて。ストーリーモードでは最大で5回、敵ハヤブサと戦うことになるんですが、それぞれフレイルや鬼轍といった違う武器を持って登場します。しかも瞬間的に飛び道具を持ち替えてくると言えば、強さのレベルがわかってもらえると思います。

――新難易度であるNINJA DOGモードの写真も出てきましたね。

板垣　まあ一種の冗談みたいなモードなんで、あまりマジメに受け取らないでください(笑)。とはいえ、けっこう楽しいですよ。このモードのために新たに声優さんのレコーディングもしましたし、あやねシリーズのアイテムも作りましたから。でもタダじゃあもらえませんので(笑)。あやね好きの方には、ぜひともすべて集めてもらいたいですね。

――NINJA DOGモードは誰でもクリアーできるくらいの難度でしょうか？

板垣　誰でもクリアーできるかというとどうでしょう？　そもそも誰でもクリアーできちゃうようなゲームを遊んでて楽しいの？っていう根源的な疑問もありますし。けっきょく、ゲームもひとつの勝負ごととしてデザインしているところがあって。対戦ゲームはプレイヤーどうしの勝負だし、ひとり遊びのゲームはプレイヤーと僕ら開発者の勝負だと思うんです。僕らはつねにそういうつもりでゲームを作っていて、これは『DDAX』のゴミ箱システムもしかりです。ゲームを買った皆さんに楽しんでもらおうと思ってはいますが、全員がクリアーできるようにしなくちゃいけないとか、全員がビーナスをキャラクターに着せられなければならないとは思いません。あくまでプレイヤーの腕に委ねられる部分がなくてはつまらないですから。最近だとボタンを押してるだけでクリアーできちゃうようなアクションゲームがあったりしますけど、そういうゲームを自分で遊ぶ気にはならないですね。で、自分が遊びたくないゲームは作りたくもないということです(笑)。

本質は難易度ではなく魅力だろ？と思うんですよ。魅力的であれば最後まで解こうとがんばるし、そうでなければ難易度がどうであれ5分でやめます。それだけの話です。このゲームはオリジナルからしてそういうコンセプトで作ってますから。NINJA DOGモードもその範囲内の難易度です。まあ、この『Black』を買おうと思っている方は、前作をやり込んだ方でしょうし、その点は心配していません。ファンの方は楽しみに待っててほしいですね。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第37回

Xbox 360だからこそできる映像表現とは？ そこで『DOA4』はどう変わるのか？

Xbox 360が現実のものとなり、映像表現はより高みを目指せるようになった。果たしてTeam NINJAはどのような方向性でハードのパワーを活かすのか？ その詳細を板垣氏に伺ってきた。

IBMのPowerPCカスタムCPUを3機積み、ATIのカスタムグラフィック・プロセッサーを内蔵する驚異の次世代マシン、Xbox 360。我々一般人にとって、まず目につくのが映像の美しさなのだが、ゲーム開発者はどのような視点でこのパワーアップを捉えているのだろう？ 今回は新世代機の映像に関する疑問を板垣氏に投げかけてみた。



←被写界深度がよく見て取れる『DOA4』の京都ステージ。発光する縁取りと透過する体内が印象的なAlpha-152。今回はこの2点の写真に注目。

これまでやりたくてもできなかった表現とは？

――Xbox 360にハードが変わったのですが、それにともなって映像表現はどう変わるのでしょうか？

板垣　どう変えていくかのまえに、まずはいままでやりたくてもできなかったことをやりたいですよ。つまり『DOAU』でじつは不満だったけれど、マシンの性能上、甘んじて受け入れた点を挙げたりすると皆さんにもわかりやすいでしょうね。

まずは思いつくのは人影とかですね。『DOAU』の人影は見てみればわかると思いますが、そこだけ見ると非常に硬い。でも全体的な映像美からパワー配分を考えると、ああいう形でまとめるしかなかった。NAOMI（セガのアーケード基板）のころと同じ人影で満足しているわけではなく、本当はソフトシャドウとかやりたいわけですが、それではほかの品質が落ちるんならいらないやという。要するにプライオリティーが低かったわけです。影つながりで言うと、木漏れ日なんかの表現もやりたかった。美しい背景に、美しい陽射しが動的に組み込めたら最高ですよね。魅力3倍増（笑）。でも『DOAU』水準の映像内でそれを実装することはXboxじゃできなかったわけです。

――今回は光と影に力をいれると？

板垣　セルフシャドウも綺麗なのは作れるんですが、それじゃほかが動かない。タダ（ペナルティなし）ならいくらでもやったんですけど（笑）。影はそんなところにしても、アニメーションももっと細かくインタラクティブにしたいですよね。とくにセカンダリまわりです。髪の毛とか服とかですね。髪の毛なんてもっとサラサラな感じにしたいじゃないですか？ 服もそう。スカートだけじゃなくて、要するにちゃんとした服ですね。これをちゃんとキャラに着せたい。ただそうするとキャラクターひとりくらいしか表示できませんから、ちょっと問題ありだった。レースゲームみたいに自分以外の敵車はワイヤーフレームというわけにはいきませんから。Xboxでできたのはせいぜい水着までですね。水着ならタイトですから、何とか4人までいけました。でも本当はファーを使ってフサフサした水着も作りたかったんですけどね。これもパワー上無理（笑）。

あとはやっぱり解像度ですか。ハイレゾにするなり、ゲーム中もフルシーンアンチエイリアシングをかけたかったんですけど。その代償でステージが狭苦しくなったり、フラットになったり、インタラクティブ性がなくなっちゃうんじゃ本末転倒ということで、僕らはD2に留めていましたよね。リソースの配分というのは、美しさとおもしろさのシビアなトレードオフですから。美しさだけを考えるにしても全体の中で大事なものから順に割り振っていくわけですし。

――『DOAU』レベルでも満足していなかったというのは驚きです。

板垣　とまあ格闘ゲームという線で考えても、ぱっと思いつくだけでいくらでも出てくるわけで。『NINJA GAIDEN』みたいなアクションゲームだとまた違う話がバラバラ出てきます。『NINJA GAIDEN』の敵キャラ、シャドウの影なんかを見てもらうと、ああ、Team NINJAは爪に火をともすような思いでマシンパワーを使ってゲームを作っているんだなぁとわかってもらえると思いますよ（笑）。

――愚痴っぽくなってきましたね（笑）。

板垣　いやいや、話をわかりやすくしようと思って。本来は、こういう部分にお客さんの目がいかないように作るのがゲーム作りなわけですから。今回は世代の終わりということで、ちょっとだけサービス。ネタばらし（笑）。

パワーをどこに活かすのか？ Team NINJAの方向性

――こういう舞台裏の苦労話というのはなかなか聞けませんので、読者にとっても興味深いと思います。

板垣　まあこういうのは一世代に1回にしましょうね（笑）。で、本題のXbox 360でどういう映像を作るか？という話ですけど。まずはこういったフラストレーションを爆発させたいというか、爆発させちゃったというか。それがいまの状態ですね。けっきょくXbox 360の試作機を目の前にしていちばん最初に思ったことは、いま言ったような、やりたくてもできなかったことをとりあえずやってみるかということでしたね。で、そのあたりをパッと組んでみて動くならよしと。そんな感じで作り上げたのがE3バージョンということです。うーん、パッと組んでというのは語弊があるかな。試作機だけにだいぶ苦労しましたから（笑）。

あとはやっぱり水や光まわりですかね。水と光と煙というのは昔から伝統的にCGのネック、パワーを食うフィーチャーで。E3バージョンでも水まわり

From Readers Illust FREAKS

今回はやはりというか新キャラクターのイラスト投稿が多め。こころ&エリオットは今回新コスが発表され、みんなのイラスト意欲も向上したのでは？



●福岡県　OUTMAN

←なにげにレイファンの新コスも公開されましたね。つぎはぜひ新茶法着の投稿を！



●京都府　軟弱者

←問題はこころちゃんが京都出身なのかです。確かに京都ステージで登場したけど……？

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

は苦労しましたね。格闘ゲームですからああいう表現に留めましたが、たとえばビーチバレーみたいなゲームだったらもっとパワーを割いた表現が求められるでしょうね。というかそういう方向性で作りたい（笑）。

光まわりはこの世代になってかなり表現しやすくなりましたね。やっとやりたかったことができるというか。いままでの世代はあくまでライティングの話、物にどう光が当たっているのかという話に留まっていましたが、これからはその光が"目"にどう飛び込んでくるのかというところまで描けるんじゃないでしょうか。空間に物体がどう存在するかではなく、見てる人の目にどう見えるかという話なんですけど、わかりますか？ たとえば今回公開したスローシャッターの画像なんかはそういったフィーチャーですよね。被写界深度なんかも同じ範疇の話です。Xboxの世代では、せいぜい太陽方向にカメラが向いたときに、フレア出して画面をハレーションさせたりとかその程度でしたけど、Xbox 360では現実の光の振る舞いをそのまま取材した形で映像が作れるようになりそうです。

もうひとつの煙ということで言ったら、カジノのステージでのフォグとか。プロレスリングのスパークが爆発したときの煙とかですけど。けっこういい感じに仕上がると思います。とはいえ、もう少しいろいろやりたくていじくってる最中ではあります。煙というのはやろうと思えばいくらでもやれるんですが、目立たないというか、やったぶんの見返りが少ないんですよ。ペナルティの重いやつと軽いやつがはっきり別れちゃってるというか。このへん、水と似てますね。なので格闘ゲーム的というのかな。このゲームではそういう線で作っていくことになるでしょう。

――ここでもトレードオフがあると。

板垣　けっきょくはこのあたりのことをひとつずつ丁寧にやっていくことになるでしょうね。現行のXboxでもそうだったように次世代機でもいろいろな絵作りの方向性があると思いますが、僕らの方向性はずっと同じですから。魅力的なかわいいキャラクターが、美しいインタラクティブな背景で暴れまわると。子供が見てもキャッキャ言うようなものにしたいし、「きれいだね！」って言ってくれるようなものにしたい。そのために大事なのは、やっぱりひとつずつ丁寧に作っていくことでしょう。

より高みに上るために！ 愛すべき自社エンジン

――絵作りに力を入れるのならば、アンリアルエンジン3などを使って、物理演算の部分の手間を省くという方向性もあるかと思うのですが？

板垣　ないですね（笑）。僕ら的に言えば自分のところで作れるのに、他人の作ったものを使う理由はないし、世界的に言っても最近はその手のエンジンを使わない方向に進んでいますよ。力のある開発スタジオはどこもインハウス（自前）でまかなっています。けっきょく、その種のエンジンは基礎技術のないところや、支援開発にまで人材を確保できない制作者向けのものにすぎません。よく日本対アメリカという構図をソフトウエア開発手法の違いに投影する人がいるけど、トップを走ってる人たちの考えかたはいっしょですよ。ああいうエンジンを使えば、画一的にはなるけどそこに目をつむれば、富士山5合目まで自動的に押し上げてくれるというだけの話です。そこからがんばれば8合目くらいまでは何とか上がれますからね。8割もあればパッと見もそれなりですし。

――でも決して頂上には登れないと。

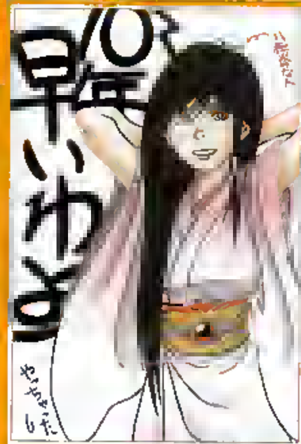
板垣　頂に立とうと思うなら、やはりエンジンを一から作らないと、頂上まで上りきれない部分がどうしたって出てきますよ。借り物じゃ無理です。こういうたとえがいいかどうかはわかりませんが、ライセンス生産のエンジンに終始した日本は、けっきょく太平洋戦争に負けたでしょ？ なぜか。借り物じゃ決して相手を上回ることはできないからですよ。エンジンや機銃、照準機とかそういう基礎部分まで自前で用意できて初めて互角に戦えるんです。このあたりは現在のソフト開発も同じですね。

――エンジンにも哲学が込められているわけですね。それではハードとしてXbox 360に実装されている映像系の機能で注目しているものは？

板垣　やはりピクセルシェーダーですね。今回は使えそうです。Xboxのときに『DOA3』をNVIDIAのジェンスンさん（社長）に見せたんですが、彼が「これは数と精度の方向性だね。でもこれからはレンダリング時にリアルタイムにいろいろな味をつける手法がトレンドだ」と言っていたのを覚えています。でもXboxに積まれていたNVIDIAのチップでは、僕らが満足するほどのことができなかった。それが今回Xbox 360でいよいよ有用になってくるかな。このピクセルシェーダーをどういう部分に、どういった方向性で使うかで、映像表現がいろいろと変わっていくでしょう。

例を挙げて言うと、『DOA4』で導入している被写界深度もピクセル単位でぼけ味を制御できるし、『4』のトレーラーで登場したAlpha-152なんかも、昔だったら発光しているテクスチャーを用意して張り替えなくちゃいけなかったんだけど、発光現象をプログラムだけで生成しています。輪郭線に近いピクセルほど強く発光させる、体内にあるピクセルは発光させず透過させるというような具合に。こういった演出に関してはまだまだ小手調べというところですが、作ってて楽しいですよ。さらなるパワーアップを期待してほしいです。　（2005年7月14日収録）

From Readers Illust FREAKS 拡大版



●東京都　三橋はつみ

↑某3D格闘ゲームの彼の言葉ですね。ああ、本当に言ってほしい（笑）。



●愛知県　やおま

↑かすみが青、あやねが紫だとしたら、こころはピンクになるのかな？

急告！ 『DOA4』のコスチューム募集ですが、今回はコス制作に多大な時間がかかるとのことなので、8/5（金）を締切（消印有効）とさせていただきます。ガンガン投稿よろしくです！

つっちーのTeam NINJAってこんなところ 特典もすごい！



『NINJA GAIDEN Black』の発売日がいよいよ決定。モードや敵、難易度などなどいろんなものが追加され、ゲームはかなり豪華な内容になるわけですが、予約特典も負けてません！ 写真ではわかりにくいと思いますが、このポスター、じつは超豪華仕様のポスターなんです。予約して必ず手に入れてくださいね♪



NINJA GAIDEN Black 予約特典超豪華ポスター

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- 『DOA4』への意見・要望
- 新コスチューム案

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒102-8431
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

読者投稿コーナー

ヤング Rbox リーダーズボックス'05

Xbox 360の発売を期待する熱い投稿に、夏を感じさせる色鮮やかなイラストの数々。読者と本誌の愛の架け橋、Rboxは今月もプチ盛況。いつものように、にぎやかなおたよりをギュッと選りすぐってお届けしま～す。



イラスト：みかきみかこ

レターコロニー 500 point

夏といえばプール、プールといえばアイドル水泳大会。古きよき伝統をひっそりと継承する80'sな3人組のおたより大会。

――待ってました夏休み！ 今年は最後の黒いXboxを遊び倒す！（船）

――来年のいまごろは、きっと白いXbox 360になってるはずだし、ナイスアイデアだにゃー（宇）

――べつに夏休みだからってわけでもないけどね。アンタたち、いつもあきれるほど遊んでるでしょ（ス）

●Xbox 360のデザインが発表され、至るところから「スタイリッシュだ」とか「こっちのほうが受け入れやすい」という声を聞きますが、私のような男としては現行機のような力強いデザインのほうが好きです。

北海道　デールテール

――デザインの好みって、人それぞれ違うんだにゃあ（宇）

――大丈夫。まっ黒なスタイルフェースが発売されるように祈り続ければ、きっと必ず……（ス）

●熱中症に気をつけてください。室内でもかかるらしいです。

兵庫県　尻女石

――この人、熱中症でぶっ倒れた経験があるらしいにゃ（宇）

――ぶっ倒れる瞬間、何か見えたか？ ご先祖様の顔とか（船）

――笑いごとじゃないでしょ！ 読者の皆さんも気をつけて（ス）

●このまえ、家にカレーのルウがあったのを思い出し、カレーの材料を買ってルンルン気分で家に帰りました。がっ！ 家にあったのはカレーではなく、ビーフシチューのルウ……。しかたなくシチューを作って食べました。シチューも好きですがカレーライスを食べる気マンマンだったので、なんだかおいしくなかったデス。

東京都　あげだま

――千切りにしようとしたらレタスだったり、納豆にかけようとしたらソースだったり（船）

――船長は視覚と嗅覚が……（ス）

●松山市にあるトンカツ屋さんの名物は、"トンカツパフェ"と"トンカツケーキ"……。見た目だけでなく、味も実際に甘い。つぎはいったい何を作るつもりなのか誰にもわからない。

愛媛県　猿飛サスケ

――もちろん、キミは両方食べたんだよな？ エライ！（船）

――トンカツプリンやトンカツアイスも出てきそうにゃ（宇）

――ふたりで松山まで行って腹いっぱい食べてきなさい！（ス）

●本誌8月号のコミュニティーライフを見て驚愕しました。女の子がわんさかとXboxで遊んでいるではありませんか。突然ですが、Xbox 360では女性に受けるゲームをたくさん出してください。そして、ユーザーの3割ぐらいが女性となった暁にはイベントで女の子に囲まれてウハウハしたいです。よろしく。

埼玉県　シェンムーⅢを待つ者

――ソフトとか価格とか、いろんなコトをXbox 360に期待しているみたいだけど、みんなが本当に望んでいるのはコレなのかにゃ？（宇）

――Xbox Liveで自分以外が全員女性だったらウハウハ？（ス）

――とりあえず、どんなに眠くっても腹をすかせていても絶対に自分からは落ちないだろうな（船）

●Xbox 360のステッカー欲しさに前号を2冊買ったのは僕だけ？

愛知県　スカル

――やっぱり1冊じゃ足りないよな。携帯電話に貼ったり、自転車に貼ったり、冷蔵庫に貼ったり……（船）

――アタシの背中に貼るなー！（ス）

●最近健康のために、青汁を毎日飲んでいます。そういえば青汁ってXboxカラーですね！

大阪府　北野正幸

――プレイしながら青汁を飲めば、心身ともに健康によさそうにゃ（宇）

――ちなみにまっ白いXbox 360はバリウムカラーだぞ（船）

●買いたいソフトの発売日が重なるとどれかを諦めないといけないから、なるべく大作ソフトはバラバラに発売してほしい。

山口県　低加速

――毎月使えるお金は決まってるし、低加速さんの意見に賛成！（ス）

――つぎつぎにソフトを買っても、けっきょく遊び込めないしな（船）

●夏は、蚊と汗と寝冷えと腹痛と夏バテと夏痩せと日射病と稲川淳二の季節です（断言）。

東京都　ATUSI

――すでに知ってる話でも、ついつい聞き入ってしまう稲川淳二の怪談（船）

――そして、いつの間にか背筋に冷や汗かいてたりするにゃ（宇）

――そのまま寝ると夏カゼひいちゃうわよ。稲川淳二を見たら、ちゃんとお風呂に入ってから寝るように（ス）

●先日、地元で変なクルマを見ました。シャコタンだったのですが、タイヤが逆ハの字になっていました。ちゃんと曲がれるのか、ちょっと心配です。

埼玉県　バルブヘッド

――きっと乗員が体重移動しないと曲がれないんだにゃ（宇）

――車体はなんとなく潰れてるし、タイヤも変よ。そのクルマって、もしかしたら廃車だったのかしら？（ス）

●夏に入って暑くなり始めたと思ったら、狙いすましたかのようにエアコンが壊れました。修理をお願いして1週間も待たされています。暑くて死にそうです。助けて。

千葉県　たぬきんぐ

――南極に引っ越すにゃ（宇）

――しかたないので全裸で生活？（船）

●「DOA」の映画撮影がいよいよ始まりましたね。ケイン・コスギがリュウ役ということで、本格的な激しいアクションを期待しています。そして何より「DOA」といえばお色気!! プールサイドで水着で格闘、意味のないシャワーシーンなどいろいろ盛り込んでもらいたいです。

埼玉県　よっしー

――Xboxファンなら誰でも期待しちゃう映画。俺も超期待（船）

――アタシのとこには出演依頼の連絡がまだ来てないんだけど。いったいどうなってるのかしら……？（ス）

スーリンの わたしのお気に！ 100point

●我家に2番目の子どもが生まれ、うれしさもひとしおですが、私が小学校6年で始めてファミコンを触り、我が子は今年出るXbox 360が最初になるのか……と思うと、切ない気持ちにもなってきます。（笑）

和歌山県　ウルヴィー

――時代を感じさせる微笑ましいエピソードだにゃ（宇）

――切ないなんてコトないわよ～！ とってもいい話じゃない。お子さん誕生おめでと一っ（ス）

――初めて触るゲーム機がオンライン対応だなんて、うらやましい。家族で遊んだときの報告も待ってるぞ（船）

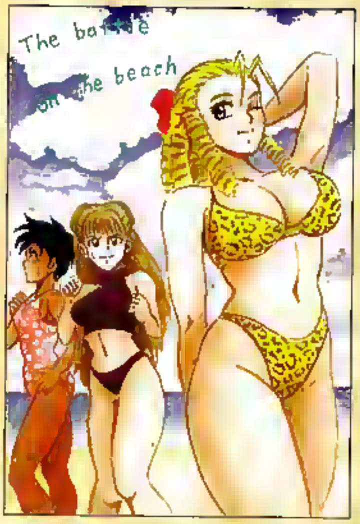
ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2006年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！ 【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：15インチ液晶テレビ b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●【5000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.3】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】 ※ソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。●毎号抽選で3名に図書カード500円分プレゼント！

ギャラクシーイラストコンテスト

500 BOX

今月は水着ギャルを題材にした力作が多かった。さすがは夏本番！　まぁ、このコーナーは1年中常夏だけどな（船）



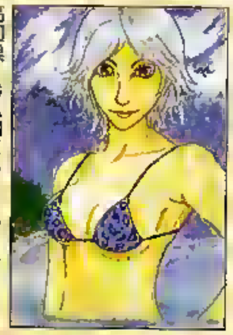
今月の一等賞

1000 BOX

京都府　軟弱者

今月は「カプコン ファイティングジャム」の水着娘を描いてくれた軟弱者サンが一等賞。この開放感たっぷりのポーズ！　髪の毛も丁寧に描かれていて質感バッチリだな（船）

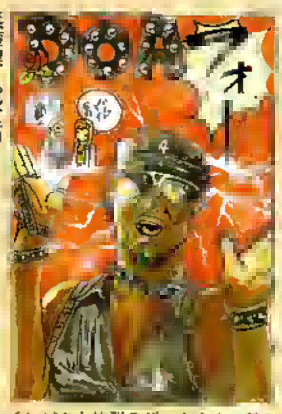




高知県　GAMES BOND
海水浴をしているクリスティ。体の陰影がうまく表現できてるにゃ（字）



和歌山県　ウルヴィー
期待作「ブルードラゴン」に登場するゾラね。まっ赤な背景もベストマッチ！（ス）



兵庫県　尻文右
インパクト抜群のザックさま。某お笑い芸人みたいなコスチュームも、意外なほど似合って見えるわね（ス）



栃木県　雅月
「真・三國無双4」の発売決定を記念して描いてくれたとか。コントローラーをふり回しながら遊んだりして（船）



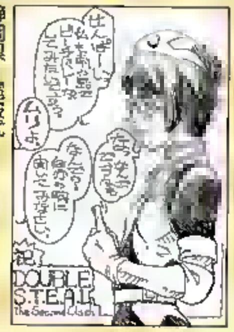
兵庫県　桂月すいか
元気いっぱい、日に焼けた肌が健康的なさくらチャン。ロゴの位置もバシッと決まっててグーにゃ（字）



新潟県　サタデーMAX
サファイア賞
ゴチャゴチャと色を使わないで、シックにまとめられたレイファン。雰囲気もオトナっぽいな（船）



愛媛県　MEI
イラストコーナーでも大人気のかすみちゃん。色使いがとってもキレイだよ（ス）



静岡県　電波式
「ダブル・スティール」からヤン・メイリン。続編ではどんなドタバタが待ってるのか？（船）

今月の○○賞とは？　いい感じの作品にはその月の誕生石名の賞を授与！　「誠実」「慈愛」の意味を持つこの石は、よこしまな考えの人が持つと石の輝きが濁ってしまうんだとか。

ディベート バカ一代

300 BOX

対立意見をぶつけ合うコーナー！　今回は「Xbox 360の発表で現行機への興味は薄れた？／依然旺盛？」よ（ス）

《「薄れた」派の意見》

■薄れたと言えば薄れたが、それは現行機の情報が少なくなってしまったせい。　北海道　デールテール

■次世代機のソフトラインアップがすごすぎて現行機が……。　高知県　GAMES BOND

■発売中止になったソフトが多数あり、力不足を感じさせる。反面、Xbox 360はラインアップからも開発側の意気込みが強く感じ取れ、ゲーム業界に多大な影響を与えそうな感じがする！　長野県　ココモ

■まだ「NINJA GAIDEN Black」が控えているのに興味が薄れるわけがない!!　熊本県　AQUARIUS'

■現行機、Xbox 360、どちらもおもしろいソフト次第なので基本は変わりませんが、現行機のラインアップが、寂しくなってきたので、360かなあ。　和歌山県　ウルヴィー

《「依然旺盛」派の意見》

■Xbox 360のソフトが充実するまで時間がかかりそうなので、それまではXboxの性能を引き出したソフトに興味がある。　山口県　低加速

■手元にあるのは現行機だしね！　次世代機の性能は数字を並べられてもわからんし、ソフトもクリエーターの名前先行で大丈夫なの？　栃木県　闇色ユヨーテ

■次世代機が正式に発売されるまでは薄れないと思う。　愛媛県　猿飛サスケ

今回の結果→**現行機Xboxの興味は薄れていない**

依然旺盛…56%　薄れた…33%　どちらともいえない…11%

「薄れていない」と答えた人は、ゲーム機の魅力はソフトの質で決まるという意見が多数。Xbox 360のソフトは情報が少なすぎるとの指摘も（ス）

次号のテーマ「Xbox360のカラーリングは白がかっこいい／黒がよかった」

川柳流星群

『フェイブル』の　世界でだけは　優等生

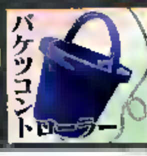
新潟県　ゲッソンリット

●ふつうの発想と逆なところに、哭の深さを感じるぞ（船）

逆引きゲームデザイナー

500

発売日永久未定の珍コントローラーからゲームを発想する、超新感覚なコーナーよ（ス）



バケツコントローラー

➡持つ・入れるの機能をどう活かすべきか。

●『バケツDE消火？』
バケツで消火活動するゲームです。バケツの傾けかたで水の出かたが微妙に変わります。もちろんLive対応！　※バケコンには水を入れないでください。　愛知県　スカル

●『火取り坊っちの夜』
マナーの悪い若者たちの花火遊びを、ひとりの男の子(キミ)が体をはって防ぐゲーム。さまざまな動きをする花火たちをバケツでキャッチするのだ。
栃木県　闇色コヨーテ

●『MUROFUSHI』
日本が誇る陸上投てきアスリートを目指せ！　バケツをハンマーに見立てて、ぐるぐるふり回そう。そのままホントに投げると壊れるので、ベストタイミングでボタンを押しましょう。　新潟県　ゲッソンリット

●『心コントロール』
コントローラーに向かって話しかけることにより、"迷える子羊"の心に直接触れ、よりよい方向に導いていくハートフルなゲーム。
埼玉県　バルブヘッド

●『王様のバケツ』
バケツに向かって日ごろの鬱憤やイライラをシャウトすると、その声を自動録音して、プレイヤーの意思に関係なく(違うゲームのプレイ中とかにも)再生する、やっかい極まりないソフト。しかし、彼女へのスイートメッセージを入れておけば突然の告白も可能。あのコのハートは君のバケツにダンク・イン！　※効果には個人差があります。　東京都　ATUSI

今回の評価と次回作のお願い

取っ手部を持ってふり回す系のアイデアが多かった中、バケツに"声"を入れる系も多かった。製品化の際には、底面にマイク機能は必須のようだな。次回のお題は季節モノということで（船）



うちわコントローラー

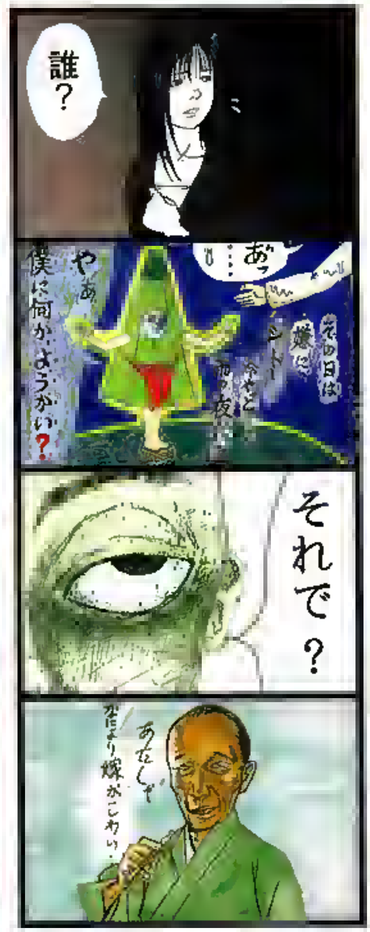
←古来より伝わる人力風発生器。独創的なアイデアを考えられるか!?

4コマやろうぜ

ひとり1コマを担当する4コママンガコーナー！　思いも寄らぬ起承転結ワールドをお楽しみあれ!!（船）

今回のテーマ『心霊・怪奇現象』

500



採用者　東京都　三橋はつみ⬇愛媛県　猿飛サスケ⬇北海道　デールテール⬇兵庫県　尻女石

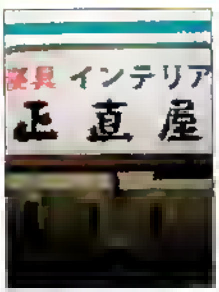
【解説】
4コママン[illegible]に[illegible]ける"[illegible]"に[illegible]しきったコマを書いた4人による、見ごとなコラボ。それにしても尻女石さん、おいしいとこ持っていくにゃ（宇）

次回のお題は『赤ずきんちゃん（童話）』

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

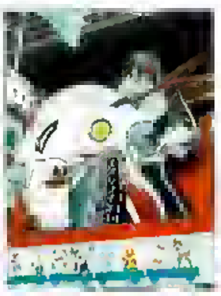
500

おかしなモノや光景を見かけたら写メって送って！　よい子はマナーを守るものにゃ（宇）



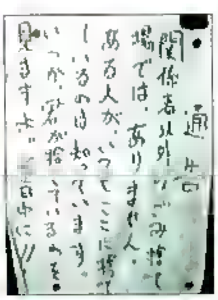
大阪府　北野正幸

自分で言っちゃうくらいだから本当はウソつ……いや、名は体を表すっていうからきっとホントに正直だよね（船）



愛知県　コーチン伯爵

Qちゃん危うし！　無謀運転ライダー。おもちゃ屋さんの看板だそう。ハンドルとタイヤの向きが豪快におかしい（船）



東京都　HJ

ゴミ捨て場に貼ってあった通告文だそう。いつのまにか通告から予告にすり替わってるあたりがホラーな感じ（ス）



東京都　ゲンズ

一見ふつうのラーメン屋さん、しかしよく見たら『独特中華』。オリジナルじゃなくて？　メニュー気になるなぁ（ス）

ゲームうろ覚え大事典

300

お題
【NPC】(ノン・プレイヤー・キャラクター)

■同じ場所を行ったり来たりし、聞きたい情報について話しかけても見当違いの答えが返ってくる場合あり。
山口県　低加速

■『サ○エさん』で言うとマスオさん(存在感なし)。
愛知県　スカル

■盾。　埼玉県　バルブヘッド

■うわべだけのつき合いの人。
大阪府　北野正幸

■対戦ゲームで、メチャクチャうまいプレイヤーにボロクソに負けてもひと言も文句を言わずに最後までつき合ってくれる、とてもいい奴。
福岡県　ブロッコ党

■全知全能なるかかし。
東京都　ATUSI

次号のお題は「失われた古代文明」

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも、3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ディベートバカー代：誌上トークバトル勃発！　ふたつの相反する主張を掩護する意見を大募集。お気軽に●4コマやろうぜ：4コママンガのコラボレート企画。何らかの形でテーマを盛り込んだ4コマの中の1コマを想定して送ってください●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね

Reader's review 500 Rbox

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！
※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

新作ソフト編
～話題のタイトルをいち早く！～

ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
マイクロソフト　2005年6月16日発売
クロスレビュー平均点 7.8点　読者レビュー平均点 7.0点

"これぞ東洋の神秘"といった雄大な世界観と物語が，不思議な魅力を表出。濃いめの登場人物たちが織りなす膨大な選択肢会話など，随所に開発者たちの"味"やこだわりを感じさせる。ただ，おもに日本語訳の不味さから，いまいち会話や話の内容を理解しにくいのが惜しい。
東京都　アナザーワールド　プレイ時間……30時間

幻想中国的で壮大なカンフーRPG。長々と続く人物たちとの会話は，よくも悪くもこのゲームの大きな特徴。比較的シンプルなアクション戦闘以外，システムはRPG要素が強く，横道的なミニイベントの多さも好印象。深くておもしろいが，じっくり楽しめるかで人を選ぶかも。
神奈川県　元気娘　プレイ時間……45時間

CAPCOM FIGHTING Jam
カプコン　2005年6月16日発売
クロスレビュー平均点 6.3点　読者レビュー平均点 7.0点

各システムや対戦時のキャラの相性も重要な戦略の一環となり，奥深さが増した印象。各キャラの特性を理解しないとバランス面で不満や不利を感じる部分もあるが，完成度は高い。2D格闘としての正統派すぎる作りが，逆に物足りなさや古臭さを感じさせてしまうのが残念。
長野県　ココモ　プレイ時間……18時間

コンカー：Live & Reloaded
マイクロソフト　2005年6月30日発売
クロスレビュー平均点 7.8点　読者レビュー平均点 7.5点

ストーリーモードの『Bud Fur Day』は終始ノーヒント。つぎにやるべきことを見失うと完全に詰まるのが問題。ただ，終盤の激しい戦争シーンは秀逸！　ほろ苦いエンディングも○。Liveも，作戦内容や目標がわかりにくいなど全体的に不親切で，仲間どうしのフォローは不可欠。
新潟県　Kaz　プレイ時間……30時間

旧作ソフト編
～お気に入りの1本を再評価！～

トゥルー・クライム：STREET OF LA（ストリート オブ エルエー）
カプコン　2004年10月28日発売
クロスレビュー平均点 8.5点　読者レビュー平均点 7.8点

格闘，銃撃，カーチェイスとさまざまなミニゲームが楽しめるヤンチャな職ゲー。警官ならではのアクションが豊富で，続発する犯罪を取り締まるのがとにかく楽しい。武器やスキルを入手する育成要素もあり，長く遊べるのもいい。欠点は，再現されたLAの街に魅力がないこと。
福岡県　OUTMAN　プレイ時間……39時間

ソウルキャリバーII
ナムコ　2003年3月27日発売
クロスレビュー平均点 9.3点　読者レビュー平均点 9.0点

ストーリーモードは簡単な印象だが，技の種類，コスチューム，武器などの豊富さで，物足りなさをカバーしている。武器を使うため，ふつうの格闘ゲームとは違う爽快感が味わえるのが魅力。敵を何体倒せるかといったモードもあり，けっこう長く遊べるので買ってみる価値アリ！
大阪府　EX　プレイ時間……22時間

鉄騎
カプコン　2002年9月12日発売
クロスレビュー平均点 9.3点　読者レビュー平均点 9.3点

細部までこだわった設定やグラフィック，効果音，そして何より巨大な専用コントローラーは近未来の戦争をリアルに体感させてくれる。気分はまさに戦場のパイロット。難度もゲームのリアルな作りに引けを取らないリアルさだが，それがまた，たまらない快感だったりする。
北海道　テールテール　プレイ時間……70時間

レビューのきまり
レビューには必ず，右の①～⑤も書くこと。単なる遊んだ感想ではなく，ほかの人の参考になるレビューをしよう！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に，必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"，"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には，住所・氏名（本名はもちろん，掲載を望まない場合はペンネームも！）・年齢・電話番号を記入しよう。1枚1枚，投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って，投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に，必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

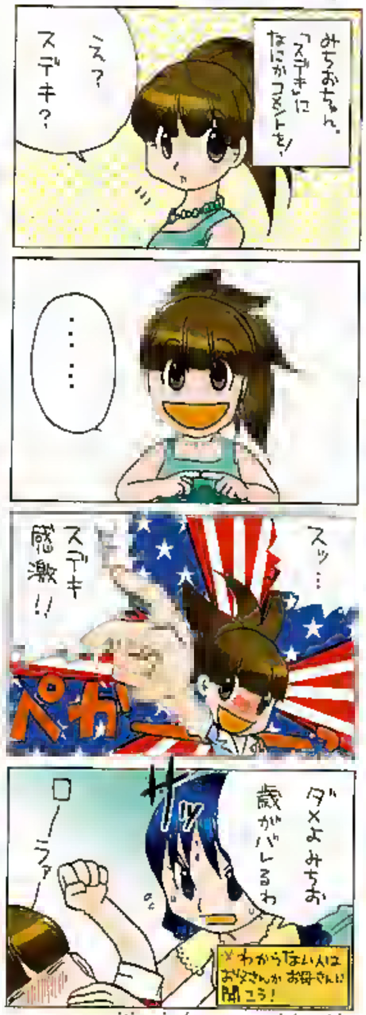
あて先

はがき、封書での投稿
〒102-8431
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は8月10日（水）消印有効

はちみつガーデン
斎藤かよこ
その41.りんごとはちみつ恋をした　-Sudeki編-



www.geocities.jp/coconutsisland/

川柳流星群

稲妻に　旅の記憶を　かき消され
鹿児島県　凛々

●ゲーム中に雷鳴が聞こえたら，とりあえずセーブにゃ（宇）

Rbox ポイントランキング
7月30日現在（総集計まであと8号）

	順位	名前	地域	ポイント
→	1	ATUSI	東京都	5400p
↑		テールテール	北海道	5400p
↑	3	軟弱者	京都府	5100p
↑		尻女石	兵庫県	5100p
↓	5	GAMES BOND	高知県	4600p
↓	6	元気娘	神奈川県	4500p
↓	7	AQUARIUS'	熊本県	4200p
↓	8	EX	大阪府	4100p
↑	9	北野正幸	大阪府	3900p
↓	10	闇色コヨーテ	栃木県	3800p
↑	11	[illegible]	[illegible]	3600p
↑		バルブヘッド	埼玉県	3600p
↓	13	ゲッソンリット	[illegible]	3500p
→	14	ココモ	長野県	3400p
↑	15	OUTMAN	福岡県	3000p
↑		三條はつみ	東京都	3000p
↓	17	よっしー	埼玉県	2900p
↓	18	エクボク	[illegible]	2800p
↑	19	[illegible]	山口県	2400p
↑	20	スカル	愛知県	2100p

Xbox裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.13 トラブルと向き合い、新しい遊びを創造する!?



Text：『PD』プロデューサー Yukio Futatsugi 二木幸生

最近、『麻雀格闘倶楽部』をよくやってます。ええ、きたるべき対決の日のためですよ！　2万円のライトセイバーが欲しくて捜しています。ネットでも売り切れが多くて、再販を待つしかないかな。

Xbox 360の発売日を控えて、MSのゲーム制作スタジオもなかなか殺気立ってきてます。ハードのロンチに立ち会うのはこれで3度目なのですが、だいたいこの時期に開発機もほぼ製品に近いものが出てきて、一気に大変になってきます。ゲームを作っているほうはいままで仮の開発機で進めていたものを正式な開発機に移すことで、いろいろな問題が発生するし、プロデュースするほうは、各所でくすぶっていた遅れが明確な形になってくるのでその対応に追われるし。ただでさえ、ゲームの制作プロセスでは予定外のトラブル、というのが発生しがちですが、ハードと同時発売のタイトルに関してはその頻度が違います。

ゲーム制作を続けてきて思うのは、開発時間の多くが、このトラブルへの対応で追われている、ということです。どんなにアイデアがよくても、どんなに優秀なプログラマーがいてもトラブルは起きます。優秀なプロジェクトマネージャの条件は、こういった未来に起きる誰も予想できないトラブルを予知して、それが起きた直後に対処できることです。

ところで、何故、ゲーム業界ではこんなにソフトの開発にトラブルが発生するのでしょう。たとえば、映画業界のように、システマティックに分業化してトラブルを減らせないのか？という議論はたまにまわりでも起きます。しかし、映画とゲームはその歴史の長さが違います。映画は、新しい映画を1本作るたびに新しいカメラを作って使用するフィルムの開発を行ったり、これまでのスタッフを再教育してそのカメラやフィルムの使いかたを学習させる必要はないでしょう。すでに基本のテクノロジーが停滞して久しい映画とゲームの差はここにあると思います。

とはいっても、最新のテクノロジーを使って、大規模なプロジェクトを行っている例は世の中にたくさんあります。比べるならこちらのプロジェクトのほうでしょう。たとえば、新幹線の開発などはどうでしょうか？　できる限り注意を払って開発を行わないと人死にが出る可能性のあるプロジェクトならば、究極のリスク管理がされているでしょう。しかし、そうしたプロジェクトは安定したシステムを確立することが目的であり、"遊び"の入る余地はありません。

ゲーム屋はたとえ確立されたシステムの上でも"新しい遊び"を入れようとしてしまうから、トラブルから逃れられないのでしょうね。つねに新しい遊び、新しい映像、と実験をくり返しながらの開発ではトラブルが発生するのもあたりまえです。そのうえ、環境すらも変えようと新しいハードを出してしまうのですから。まぁそのおかげでいろいろな驚きのあるゲームが登場してきたわけですが。"新しい遊び"をつねに提供するためには、トラブルと向き合い続けるしかないのかもしれません。

Les infos chaudes du Xbox N40

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

海へ行けば行くほど、汗もができるようになった肌の弱～いフランス人記者です。大好評(?)のブログも見逃すな!
http://yaplog.jp/azabujuban

TITLE メルド・ア・ラ・モード

どうもボンソワール。皆さん、今夜の『フランス語プチトレビアン講座』は「2005年上半期Xboxくそゲー愛好会」の提供でお送りします。まずは、フランス旅行時に役立つ言葉のトップ5を覚えましょう！

5. トロ-プリー【*Trop pourri !*】超腐ってる

自分の意見を強く表すときに。たとえば「『GTA』をパクろうとした『Narc』というゲームはトロ・プリー！ なぜかと言うと、悪質な警官を演じるプレイヤーは、醜いグラフィックを我慢しながら訳わかんないミッションを進め、より強くなるために麻薬を飲んで時間の流れを遅くする、というアホなシステムをマスターしないといけないから。忘れましょう」

4. ラ-テゥホン【*La teuhon !*】マッハ恥ずかしい

他人や嫌いなものが、よりダメに。たとえば「セガ・マークⅢ版以来のゲーム化になる、どうでもいいキャラのFPSバトルアクション『Spy vs.Spy』で遊んでいたところを、友だちに見られちゃった。ラ・テゥホンでした」

3. ケル-メルド【*Quelle merde !*】何というウンコチックな(もの、ことなど)

質の低いものやことのくだらなさを、さらに強く伝えます。たとえば「『Need For Speed Underground』に続こうとした、初代PS以下の3Dエンジンでキャタピラのない戦車より運転しにくい『RPM Tuning』、ケル・メルド！」

2. ラ-ルーズ【*La loose !*】死ぬほど不幸なことに

辛い経験を語るときにぴったりな言葉。たとえば「巨乳美人登場確実の『Sims』っぽい『Playboy The Mansion』を買って俺もグラビア天国の店長気取りだったが、ゲームをやってみたらアイボ以下の人工知能のキャラたちが頭に来て、60ユーロ(8000円)も使っちゃったのはラ・ルーズ！」

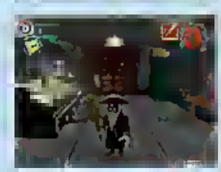
1. サ-ラッス【*Sa race !*】特定のものに限らず、その同類・家族などすべてを呪うこと

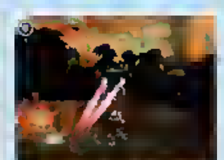
かなり怒ってる状態のフランス人がよく使う、呪わしくて、とてもスラングな言葉です。たとえば「子供のころ、アメリカ人が再編集して『マクロス』と『モスピーダ』をミックスした『Robotech』というアニメを楽しんで見ていた僕は、成人になってやっとハードの高性能化によりゲーム化が実現した『Robotech Invasion』を期待しながら遊ぼうと思った。が、敵はバカ、ステージは広すぎて迷子になる、おまけに操作は難し過ぎで完全なくそゲーでした！ サ・ラッス！」

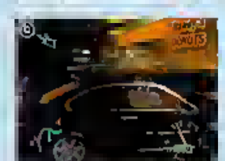
(来月はいいゲームの話をするよ(いや、マジで!)









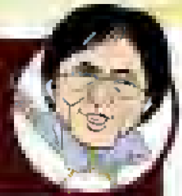


Ⓐ『Narc』
Ⓑ『Spy vs.Spy』
Ⓒ『RPM Tuning』
Ⓓ『Playboy The Mansion』
Ⓔ『Robotech Invasion』

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：25 アタリショックーその1ー

いまでも世界のゲーム産業界に語り継がれているテレビゲーム史の苦い経験、それがアタリショックだ。米国ではVideo game crash of 1983（1983年のテレビゲームの破滅）、略して"クラッシュ"と呼んでいる。

アタリショックの影響は、米国のみならず海外にも及び、各国のゲームメーカーはその原因を徹底的に分析してアタリショックの再来を防ぐための教訓とした。

ただ、ここで注意しなければならないのは、この事件に対する日本と欧米諸国の理解とに違いがあるということだ。それはこの事件の呼びかたに現われている。両者の理解の違いに注目しながら、この歴史的事件を整理してみたい。

ゲーム業界にとって1年間の最大の商戦はクリスマスだ。当時の米国でも事情は同じだった。とくに'82年のクリスマス商戦は、'77年に発売されたATARI VCS（2600）を中心に市場の期待が高まっていた。その理由は、米国のゲーム市場規模が'80年ごろからくり返されたゲーム産業の浮沈を乗り越えて、約30億ドルに成長していたからである。とくに'82年の夏はゲームの売上がパッとしなかったので、12月の商戦で巻き返しをねらったのだ。

そこで、ここで一挙に儲けようというサードパーティーがVCS向けのゲームソフトを大量に市場に供給したのだ。もっとも強気だったのが、ほかならないアタリ社だった。

しかし、アタリ社の期待に反してゲーム機もゲームソフトも売れず、同社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズの株価は3分の2に下がり、アタリ社自身の株も大暴落してしまった。そのあおりで、翌'83年には多くのゲーム会社や小売店が倒産することになる。その結果、米国のゲーム市場は約10億ドルにまで縮小してしまったという。

アタリショックという呼びかたは、日本のゲーム会社がアタリ社の株価の大暴落を指して名付けた言葉だ。'71年に米国大統領だったニクソンが金ドルの交換停止を発表して世界の金融システムの転換をもたらした事件を，日本ではニクソンショックと呼んだことがあり、それにならってアタリショックと命名したらしい。

しかし、欧米ではアタリ社の株価の暴落だけではなく、むしろその後の市場崩壊のほうを重視する傾向がある。だからアタリという個別の会社の名前で呼ぶのではなく、クラッシュと呼んでいるのだ。

それではアタリショック、つまりアタリ社の株価の暴落の原因は何だったのだろうか？

その最大の理由は、この年の夏ごろからのアタリ社の業績不振、そして会社幹部によるずさんな経営、さらに先の見通しの甘さにあった。でも、アタリショックからその後のゲーム市場の崩壊にいたる一大事件の要因はそんなに単純ではなかった。

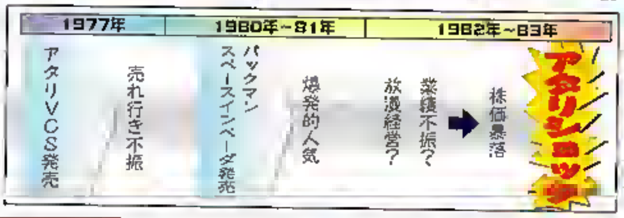


Illustration:YUZURIHA Satoshi

香洲劇場（かしまげきじょう）

第七幕



香洲緋色（カシマ=ヒイロ）

フリーランスの漫画家。いよいよ夏本番っていう感じになってきました。冷やし中華と餃子を食べつつ，何となく夏を満喫した気分になったみたり。そんな小さな幸せをかみしめる毎日です、ハイ……。

DATA	
フェイタルフレームⅡ クリムゾン バタフライ	
テクモ	
2004年11月11日発売	

FATAL FRAME Ⅱ

今回のセレクションは「フェイタルフレームⅡ」より、双子の姉妹澪(みお)と繭(まゆ)♪
ホラーアドベンチャーというジャンルの中、"和"な雰囲気やアイデアで異彩を放つ作品。驚きや絶叫させられる恐怖ではなくしんしんと積もる雪のような……そんな恐怖感とでもいいますか。
舞台となるのは地図から消された村さまよう双子の姉妹に手を出す……いやや、手を差し伸べる操作感がたまりませぬ(笑)

蝶 ゲーム中、暗がりの中で印象的にひらひらと繭のまわりを舞う、妖しくも美しい蝶……どこか謎めきながらも、道しるべのような暖かい存在に感じたりもします。



【Web】 http://www17.big.or.jp/˜kasima/index.html

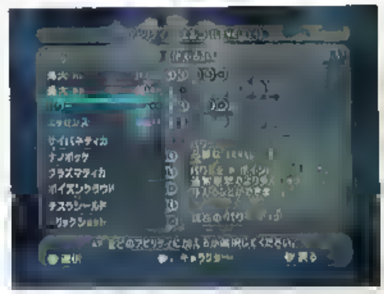
SUDEKI 千年の暁の物語

攻略2回目の今回は、物語終盤までを一気に制覇！ ミニクエストや重要アイテムの入手法もこれで完璧！

SPEC RPG
ステキ～センネン ノ アカツキ ノ モノガタリ～ / アクションRPG
マイクロソフト / Climax
発売中（7月14日） / 6090円［税込］
HDTV（D2）、5.1ch / 1人
非対応 / 15歳以上
174ブロック以上

異世界へ飛ばされた勇者たち 中盤以降の物語を徹底攻略！

モー寺院でクリスタルを入手した直後，謎の光によって"影の王国"なる異世界へと導かれた勇者一行。今回は、その異世界を中心に攻略していくぞ。物語も中盤を過ぎ，敵の強さもグッと上昇。レベルをしっかり上げて装備を強化しておかないと、単なるザコ相手にさえ苦戦してしまう恐れも大いにある。サブクエストをこなしつつ戦闘をくり返し，勇者たちをじっくり育てていくのがクリアーへの近道だ。急がば回れ！



↑今回の攻略範囲では，エルコとシャリスがそれぞれ単独でボスと戦うシーンがある。攻撃力をきっちり上げておこう。

影の王国

おもな目的
1.異世界を探索し，もとの世界へ帰る方法を見つけ出す
2."フォレック ロアの墓"へ行き，ナビゲーションストーンを見つけ出す
3.ポータルからもとの世界へ帰還する

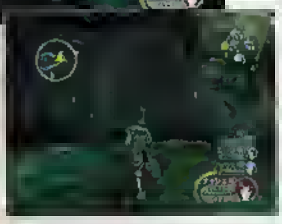
この世界には鍛冶屋やケーモの店がないため，アイテムによる戦力強化は行えない。レベルを上げることで対処しよう。

不気味な影の異世界 まずは探索すべし

つねに薄暗く，不気味な空気の漂う"影の王国"。まずは，周囲を探索しながら道なりに進み，ヘクサムが住んでいる小さな家を目指そう。彼から鍵を受け取ったら，広場から"フォレック ロアの墓"へ。道中，多くの敵がポイズンを使ってくるが，この世界では回復アイテムを購入できない。敵のポイズンに対してはリニのスキル"イーグルフェザー"などで対応し，アイテムはボス戦まで温存しよう。



←以後，ヘクサムの家は宿屋として利用可能に。



→広間にあるこの扉の奥へと進んでいこう。

サブクエスト オーブを集める渡し守

発生場所：影の王国　報酬：武器（計4つ）

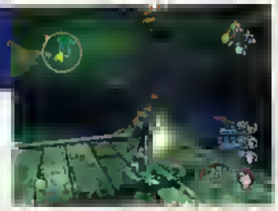
ロアを倒したあと，ポータル付近に死神のピットが登場。ザコ敵を倒すと出現する"スピリットオーブ"を集めて渡そう。



←オーブを25個渡すたびに，貴重な武器をひとつずつもらえる。

ゴーストオーブで ゴーストを無害に！

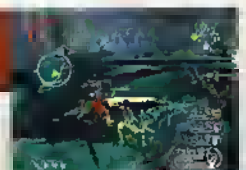
橋の上を飛び交う幽霊に触れると，HPとSPを吸い取られてしまう。だが，付近にあるゴーストオーブを使っておけば，逆にHPとSPを奪えるぞ。



←オーブは何度でも復活。橋を渡るまえに取ろう。

BOSS 護衛に気をつけながら フォレック ロアを撃破

墓場のボス"フォレック ロア"は護衛を引き連れて出現。まずは，護衛の数を減らすことが先決だ。ロアは，自分の正面に鉄球をふり下ろした直後にスキが発生し，コンボを叩き込める。護衛たちと戦いながらロアの周囲を移動し，鉄球攻撃のスキを誘おう。毒などを受けたら，エルコのスキル"テスラシールド"で対処を！



←護衛がいるとちょこちょこ攻撃を受け，ロアへの攻撃に集中できない。



→ロアの攻撃は範囲が広く，威力も大きい。スキを見逃さないように。

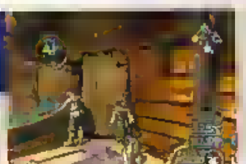
ブライトウォーター～イルミナ城

おもな目的
1.ボートを所持している人を捜す
2.崖で流されてしまったボートから，オールを見つけ出す
3.イルミナ城へ帰還する

このエリアでは戦闘が発生しないため，さっさと進めてしまってオーケー。お金に余裕があれば，鍛冶屋で装備の強化を！

オールを捜して ボートで水上帰還

ポータルでブライトウォーターへと戻ったら，今度はイルミナ城へ帰るためのボートを捜すことになる。船着場付近のキャスピンに話しかけると，流されたオールを見つけたらボートを貸してくれるとのこと。オールは宿屋の横にある崖を降りた先にあるので，リニで移動して取ったあと，キャスピンに話しかけよう。



←海沿いの倉庫の前にいる，ボートを手入れしているのがキャスピンだ。



→鍛冶屋の前のこの位置から，リニのかぎ爪で下に降りていけるぞ。

旅先でのチェック集

テントを開けてトーテム入手！

"カークリン ラーのカギ"を入手してから，シャダニ野営地のテントに入ってみよう。内部の崖をリニのかぎ爪で上ると宝箱が！

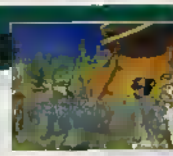


←これがラーのテント。中でキャットトーテムを入手できる。

サブクエスト アコナイトのドクロ収集家

発生場所：シャダニ野営地　報酬：ワジムの鍵

シャダニ野営地にいるワジムにリニで話しかけると発生。"アコナイトのドクロ"を8つ集めるように頼まれるぞ。



←彼がワジム。報酬の鍵で彼のテントを開けられるように。

トランセンティアへ

おもな目的
1.シャリスとリニを操り、トランセンティアを目指す
2.ナッシュとエルコを操り、再びトランセンティアへ向かう

徐々にHPを回復する"リジェン"を使う敵が出現。敵の特殊能力を無効化するルーンを武器につけるか、毒のスキルで対処！

新たな道からトランセンティアへ

つぎなる目的地のトランセンティアへは、バーハム村から行くことができる。行き止まりでは、まずシャリスのディスペルでスイッチを出現させ、続いてリニで崖を降り、ふたつ目のスイッチを押せば道が開けるぞ。ふたつ目のスイッチの先にはトーテムもあるので忘れずに入手しよう。



←リニで降りられる崖は、非常に見つけにくい。この写真を参考に見つけよう。



➡崖を降りた先にはスイッチがある。押すと階段が完成し、先へと進めるようになる。



←バーハム村のポータル付近にある広場のゲートから、先へと進んでいくのだ。



←ふたつ目のスイッチ奥の崖を進むと隠し部屋が。宝箱にはキャットトーテム！

旅先でのチェック集

ポータルでワープ！

イルミナ城へ帰還後は、世界各地に点在するポータルを使って、いつでも影の王国へ行けるようになる。また、影の王国にあるポータルからは、すでに訪れたことがあるポータルへもワープ可能に。目的地が遠い場合は、ポータルを活用すると移動時間を短縮できるぞ。



←これがポータル。ここから影の王国へと一瞬で移動可能。



➡影の王国からは、過去に訪れたポータルへ移動できるのだ。

龍神レビウスのほこらとドラゴントーテム

トランセンティア方面へ向かう途中には"レビウスのほこら"が、その街へ向かう途中にはエルコのジェットを使う謎解きポイントがある。宝箱にトーテムが隠されているぞ。



➡セーブポイント付近のここから降りられる。エルコでゴー！

商人レチェコは平均以上

トランセンティアへ行く途中にいる商人レチェコ。彼は、ほかの商人より特別に高く買い取る品を持たないかわりに、どの品も平均以上の金額で買い取ってくれるのだ。



←急ぎ現金を調達したい場合は、彼を活用するといいだろう。

モー寺院の隠し部屋

モー寺院の噴水の部屋には、リニの武器とトーテムが隠されている。入手するためには、エルコ、リニ、シャリスの特殊能力が必要。3人がそろっているときに訪れよう。



➡エルコの能力で入手できる宝箱にはドラゴントーテムが。

滝の側でトーテムをゲット

シャダニモーへ向かう途中の"スピリットキャニオン"には、キャットトーテムが隠されている。滝付近の崖をリニで上り、滝の裏に隠された宝箱を見つけ出そう。



←滝が一望できる橋から右に進むと、リニが上れる崖がある。

東の脇道を見逃すな

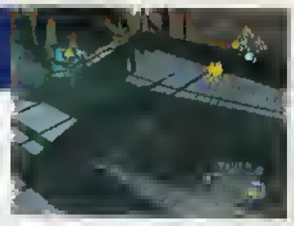
商人レチェコがいる付近に、東へと続く脇道がある。その奥にはリニが上れる崖があり、先へ進むと宝箱が。リニの武器"ベスシェネーガ"をゲットできるぞ。



➡脇道はここ。左上のミニマップに注意しつつ探してみよう。

ナッシュとエルコで再びトランセンティアへ

ナッシュもエルコも回復スキルを使えないため、道中の戦闘ダメージは禁物。防御や回避の命令を使い、HPに気を配りながら慎重に戦おう。街に入ると、歯車をポンプにはめ込むよう頼まれる。エルコのジェットでポンプまで飛び、歯車をセットしよう。



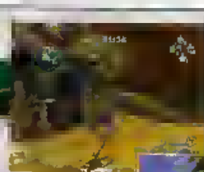
⬆ハシゴを上ったあと、写真の左側へ向かって飛べばオーケーなのだ。

サブクエスト

5つのベルを押したあとは

発生場所：シャダニモー　報酬：エデンのサンゴ

シャダニモーにいる獣人の子供、ランバーに話しかけるとクエストが発生。2分50秒以内に、村にある5つのベルをすべて鳴らし、ランバーのもとに戻ってくればクエスト完了だ。見つけにくいふたつのベルの場所は、右の写真を参照してほしい。



←村の南西部にある小屋の脇道から進むと、ベルがあるぞ。



➡もうひとつはモー寺院へ向かう途中の"ロア山"にある。

戦士の骸を在るべき場所へ

発生場所：シャダニモー　報酬：宝箱(パソーシス)

シャダニモーのキャリック ロアがいるテント内部を調べると"勇士のドクロ"が見つかる。影の王国の"雁首の間"へ持っていこう。



➡雁首の間は、影の王国にあるこの場所だ。

モーからの挑戦！

発生場所：シャダニモー　報酬：表参照

回数	報酬
1	250フローリン
2	500フローリン
3	1000フローリン
4	2000フローリン
5	キャットトーテム

シャダニモーのマリクに、リニで話しかけると発生。村外の扉をシャリスのディスペルで消すと、リニが試練に挑戦できるようになる。登場する敵はかなり強いので、あと回しにするのもいいだろう。



←村から出てすぐ左に曲がると、目的地の扉があるぞ。

息子の杖を影の王国へ

発生場所：シャダニモー　報酬：聖者のオーブ

シャダニモーのオパールに話すと、"バラムの杖"を影の王国へ持っていってほしいと頼まれる。杖をヘクサムに渡すとクリアーだ。



➡オパールのテントは、表にある香が目印。

ドクロを集めて若者ハッスル！

発生場所：シャダニモー　報酬：1000F

シャダニモーのマフに話すとクエスト発生。若い連中を奮い立たせるため、アコナイトを倒してドクロを10個集めてほしいそうだ。



←マフがいるのはロアがいるテントの南側。

シャドウストーンでイカした彫刻を

発生場所：シャダニモー　報酬：表参照

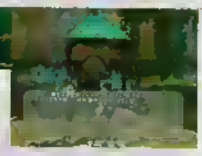
個数	報酬
1	ラスターワイン
+5	ラスターリキュール
+5	ミラクルポーション
+10	アガースの大剣

シャダニモーのロア山にいるカンボスと話すとクエスト発生。依頼品の"シャドウストーン"は、ブライトウォーター付近で出現するアコナイトがよく落とすぞ。

アルロの課題

発生場所：訓練場　報酬：アルロの鍵

アルロに話しかけると、"シアンティンアイ"を3つ持ってくるよう依頼される。報酬の"アルロの鍵"は、"ルシカの庭園"で使えるぞ。



←アルロはイルミナ城下町の訓練場にいる。

トランセンティア

おもな目的
1.ヘイトン教授に会うため，シティ3Fの大学へ
2.ヘイトン教授から，現在の状況を聞く
3.暴走したコンピューター・クレンからクリスタルを取り戻すため，研究所へ

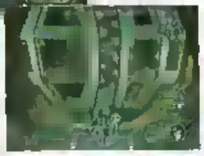
研究所に入ると街には戻れないので，事前に装備を強化しておこう。とくに，エルコの攻撃力は可能な限り上げておきたい。

ヘイトン教授に会いに大学へ向かえ！

エルコの恩人であるヘイトン教授はシティ3Fの大学にいる。教授のもとでシャリスたちと合流したら，4Fにあるトランセンティア研究所へ向かおう。エルコの武器"イオノトロン"を持っている場合は，攻撃力を強化しておくとボス戦でかなり役立つぞ。



←大学はこの巨大な扉の先。本のアイコンの看板を目印に捜そう。



➡研究所は巨大な扉が目印。セーブポイントのすぐ隣りにある。

サブクエスト

ハートのハートを見つけ出せ

発生場所：シティ1F　報酬：ドラゴントーテム

ロボットのハートに話すとクエスト発生。依頼品は研究所でボス撃破後，'鉱山'に現れる"Z-3000'から入手できる。



←研究所に向かうまえに受けておきたい。

ルバの願い

発生場所：シティ5F　報酬：装参品

ルバ先生に話すと，'オムニウム'を集めてほしいと頼まれる。報酬の'発電所の鍵'でシティ5Fの崖の上にある発電所内に入れれば，イーグルトーテムを手に入れることができるぞ。

個数	報酬
1	スターダストの小瓶
+5	ムーンダストの小瓶
+5	スターフレアの小瓶
+10	発電所の鍵



←堂は，ルバ先生の天文台に行く途中にある。リニのかぎ爪で上ろう。

旅先でのチェック集

軍事ロボットの訓練

シティ4Fのハシゴの上にいるキーブル K621に話しかけるとクエストが発生。ひとりでデスマシンと戦い，勝てばウルフトーテムを入手できる。戦いかたのポイントはヒット&アウェー。デスマシンが光り始めたらガード不能攻撃の合図なので，す速く離れよう。



←このハシゴの上にロボットがいる。戦いたいキャラで上ろう。



➡デスマシンはかなり強い。あと回しにしたほうがいいかも？



➡失敗してもペナルティーはない。気軽にチャレンジ！

ハスキリアの常識・非常識

シティ3Fの大学にいる，ルイス ブレットに話しかけると発生。彼が出題するクイズに2問以上正解すると賞品をもらえる。全問正解するまで，何度でも挑戦できるぞ。

街に隠されたトーテムを捜せ！

トランセンティアには，至る場所にさまざまなアイテムが隠されている。その中でも，絶対に入手しておきたいトーテムの場所を紹介。シティ到着直後，エルコが歯車をはめ込むイベント（前ページ参照）の場所から西側に向かって飛ぶと宝箱があり，ドラゴントーテムを入手できる。また，その真下のブロックのパズルを解くと，先にある宝箱からウルフトーテムをゲットできるぞ。



←エルコを操作し，この位置から西に向かって飛んでみよう。



➡ハシゴの下にはブロックが。ナッシュで移動させるのだ。

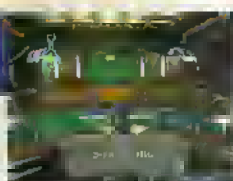
トランセンティア研究所

おもな目的
1.学部長室へ向かい，マスターカードキーを入手する
2.エルコの頼みにより，ナッシュとリニで採掘所へ行き原石を集め，精製する
3.暴走するCPU，クレンを撃破する

道中はそれほど難しくないが，エルコひとりで戦うボス戦が難関。長期戦になりがちなので回復アイテムを準備しておこう。

学部長室のスイッチを操作してカギを入手！

研究所に入って奥へ進むと，学部長室にたどり着く。部屋にあるエルコの絵をディスペルで消して金庫を出現させ，横にあるレバーを正しく操作して金庫を開けよう。まずは1と3のレバーを下げ，2と4を上げる。続いて2を下げてから，残りをすべて上げるのが正解だ。宝箱から"マスターカードキー'を入手できるぞ。



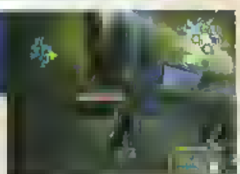
←学部長の机と部屋の看板には，レバー操作に関するヒントがある。



➡部屋に描かれたヒントを頼りに，4つのレバーを正しい位置に操作！

エレベーターのスイッチを入れて地下採掘場へ！

学部長室から広場まで戻り，以前は開かなかった扉の奥へと進むと，エルコとシャリスが離脱する。突き当たりの部屋では，北東の壁をリニで上ってエレベーターの電源を入れ，エレベーターで地下3階の鉱山へ。ロボットを倒して原石を6つ入手し，鉱山へ来る途中にあった原石運搬用エレベーターで精製しよう。



←北東にある金網のような壁はリニで上れる。先にスイッチがあるぞ。



➡鉱山にいる敵を倒すと原石を入手できる。全部で6つ集めるのだ。

足場を作ってリニを先へ向かわせろ

地下2階のプロセッシングルームでは，まずナッシュで部屋の右側にある電源を動かし，リニで壁を上る。続いてナッシュで部屋の中央に移動し，付近にある電源をエレベーターに設置して足場を上下させ，リニが進む道を作ろう。アイテムを入手したらエルコのもとへ戻り，部屋上部のふたつのスイッチをオンにしよう。



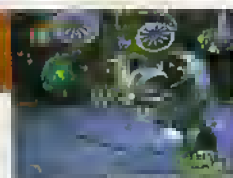
←最初に移動させるのはこの電源。そのあと，リニで金網を上るのだ。



➡右側のエレベーターから順に電源を設置し，リニを左に移動させよう。

BOSS エルコひとりの正念場！暴走CPUクレンを倒せ

エルコの単独戦闘のため，確実なダメージ回避が最優先。つねに左右どちらかに動き続けてボスの攻撃を避けつつ，スキル"ナノボッツ"で攻撃力を上げ，中央の赤いコアを狙い撃とう。クレンのHPを回復するアームが壁から出現したら，1本ずつ地道に破壊。計4本を壊したのち，引き続きクレンを攻撃すれば撃破できる。



←これくらいの距離を保ちながら左右に動き続ければ，攻撃を避けられる。



➡武器はイオノトロンが効果的。壁のアームは最優先に破壊していこう。

クリスタルリーフ

おもな目的
1.丘の上に住むミューズリー候に話を聞き、教会へ
2.カッサール神父の依頼の品、オーディンの聖印を捜す
3.教会でボスの居場所を聞き、エレベーターで洞窟へ向かう

"ナッサリアの洞窟"に向かうまえに、村の鍛冶屋で装備を強化しておこう。隠されたアイテムも入手しておきたいところだ。

数少ない村の生き残りミューズリー候の話

丘の上に住むミューズリー候に話を聞いてから教会へ向かうと、カッサール神父に"オーディンの聖印"を持ってくるように頼まれる。船着場にいるフィンバーに話しかけてカギをもらい、倉庫で聖印を入手しよう。教会内の子供から情報を集めたあとミューズリー候に話しかけ、エレベーターから"ナッサリアの洞窟"へ。



➡神父が求める"オーディンの聖印"は、船着場入り口側のこの小屋にある。



➡丘の上にあるエレベーターから、つぎの目的地である洞窟へ向かう。

旅先でのチェック集

隠されたアイテムをゲット!

クリスタルリーフには多数のアイテムが隠されている。ナッサリアの洞窟クリアー後にシャリスとリニが抜けてしまうので、アイテムは早めに回収しておくとベターだ。シャリスの武器"チルチップワンド"とリニの武器"アネモミア"は確実に入手しよう。



➡村中央にある、リニが上れる壁の上にも宝箱が。アネモミアが隠されている。



⬆村の北西の川はディスペルで橋が現れる。先の宝箱にはチルチップワンドが!

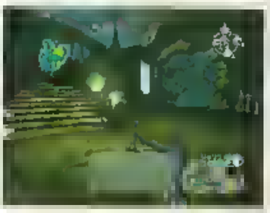
ナッサリアの洞窟

おもな目的
1.メロディーの謎を解き、マーメイドパールを入手
2.小島の謎を解き、ふたつ目のマーメイドパールを入手
3.精霊ナッサリアを撃破する

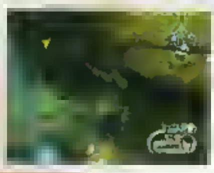
洞窟の大半をシャリスとリニのふたりで探索することになる。ふたりのHPに注意し、戦闘時に倒れないようにしたい。

音楽の謎を解きパールをゲット

洞窟に入ってしばらく進むと、ナッシュとエルコが扉に閉じこめられてしまう。2階の人魚像を調べると、扉を開けるには"マーメイドパール"がふたつ必要と判明。広場から東へ向かうと"終わり無き階段の大洞窟"に出るので、まずは北東の扉へ。"アエクオリスの滝"にたどり着いたら、崖付近でディスペルを使って岩のエレベーターを出現させ、先に進む。リニで崖を上り、上にあるスイッチを押すと新たなエレベーターが出現。それに乗って宝箱まで移動し、"カギ貝"を入手しよう。その後は、"終わり無き階段の大洞窟"まで戻り、今度は階段を上へ移動。中央に貝がついた扉の中に入り、"海の精霊の墓場"へ。入ってすぐにあるスイッチを押し、南側にある5つの輪を、下図の数字の順番で踏むと、部屋の奥に宝箱が出現。ひとつ目のパールを入手できるぞ。



⬅まずは、"終わり無き階段の大洞窟"から北東へ。



➡宝箱からカギを入手したら、大洞窟へと戻るのだ。



⬅スイッチを押してメロディーが流れたら、1から順に輪を踏もう。

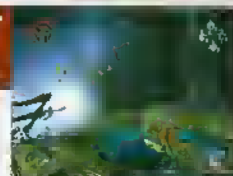
スイッチを操作してふたつ目のパールを入手

大洞窟の階段を上って北西方向へ進むと、大きな貝がある部屋に出る。まずリニで①を操作してからⓈを押す。シャリスを②の小島まで移動させ、リニで①を操作後、Ⓢを押す。シャリスで③を操作後、リニでⓈを押せば、ふたりで貝の前まで行けるぞ。



BOSS 攻撃パターンを見切って精霊ナッサリアを倒せ

ボスが水中から現れる場所は、常時左上のミニマップで確認。出現後、以下の順序で攻撃を仕掛けてくるので、なぎ払い(離れて回避)→前方突き(右側に移動)→しっぽ突き(左側に移動)をすべてかわしてから、本体を攻撃しよう。ある程度ダメージを与えると、雷撃や突進攻撃が加わる。左右にかわし、正面に立たないように!



⬅足場がせまいため、突き系の攻撃は離れていても届く。横に避けろ!



➡ボスの体力が減ると、攻撃方法が増加。一定のパターンを覚えよう。

シアンティン砦へ

おもな目的
1.ナッシュとエルコを操り、洞窟を脱出
2.ミューズリー候にシャリスとリニの行き先を訪ねる
3.シアンティン砦へ向かう

ここからはナッシュとエルコによる男性チームの長旅がスタート。道中の敵は一段と強力になるので、じっくりと進もう。

洞窟の外へ脱出後、目指すはシアンティン砦

ナッサリア撃破後、何者かに連れ去られてしまうシャリスとリニ。ナッシュとエルコを操り、彼女たちのあとを追いかけよう。まずは洞窟を脱出し、クリスタルリーフのミューズリー候に報告を。お礼として倉庫のカギをもらえる。候の話によると、シャリスたちは"シアンティン砦"のほうへ向かったらしいが……!?

旅先でのチェック集

商人オラフは宝石大好き!?

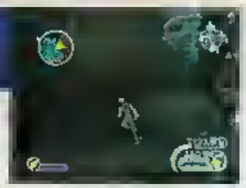
クリスタルリーフを出た直後の道に、5人目の商人オラフが店をかまえている。彼は宝石コレクターのようで、サンゴやウロコなどを高額で買い取ってくれるぞ。

高額買い取り品

所持品	売り値
エデンのサンゴ	695F
金の延べ棒	5500F
ハイドロのウロコ	500F
ナーガの皮	875F

地獄のような道を抜け砦に着いたが……!?

目的地である"シアンティン砦"は、クリスタルリーフのずっと北。ミニマップを頼りに進もう。道中に出てくる骸骨のような"ドクロ戦士"は、こちらの攻撃がいっさい効かないが、同時に出現する"死霊の壺"を破壊すれば倒せる。砦の鍵がかかった扉は、エルコで付近のハシゴを上り、レバーを操作して開けよう。



⬅砦のハシゴはけっこう見つけにくい。門を抜けた右手の壁にあるぞ。



➡砦には、主人公たちとそっくりの4人組が。彼らの正体は、果たして……!?

勇者たちとそっくりな彼らはいったい!?



フサフサ攻略 第2弾

Conker LIVE & RELOADED

	コンカー：ライブアンドリローデッド		シューティングアクション
	マイクロソフト		Rare
	発売中（6月30日）		6090円（税込）
	HDTV(D2)、5.1ch		
	OP・OL・VC・SR		18歳以上
	35ブロック以上		―

Liveでのアツい戦いとひとり遊びの喜びを伝えていく2回目の攻略も大ボリュームでお届け。ファンにはたまらないプレゼント情報もあるので最後まで見逃すな！

Live＆Co攻略 オンラインプレイのシステムをくわしくチェック！

腕に自信がついてきたら、オンラインで世界中のプレイヤーたちと対戦してみるといいだろう。"クイックサーチ"では、自動的にもっとも回線の相性がいい部屋へ送られる。"オプショナルサーチ"では、上位回線を含む12のプレイルームが表示され、好きな部屋に入ることができるぞ。ただし、自分と回線の相性が悪い相手がいるときは、名前の欄が"new player"と表示されたままになり、ゲームがスタートしない。このような場合はほかの部屋に入るか、自分で部屋を立て直せばスムーズに遊べるようになることを覚えておこう。



➡ほかの人との回線相性が悪いとゲームが始まらない。



➡自分が相手が部屋を抜けるしかないので移動しよう。

"クラス別"ここを活かして戦え！

6つのクラスは、装備や特殊能力が違ううえにクラスどうしの相性もある。そのため、敵チームのメンバー構成に応じてゲーム中でも適宜クラスを変えていくといい。ただし、変更するたびに復活までの時間が5秒ずつ延長され、最長で20秒もかかるようになる。また、変更中に攻撃を受けて死亡するとクラスチェンジできないので、安全な位置で変更することが重要だ。今回は、7月中旬の時点で戦闘や作戦の勝利に貢献しやすいクラスのランキングと、それぞれのクラスが持つ目立ちにくいスキルについて深く研究していこう。これらの特徴を活用していけば、さらに活躍できるはずだ。

8月の"クラス"ランキング（編集部調べ）

1	スニーカー	移動能力の高さ、即死攻撃、グレネードの汎用性、ディフェンスモードの生存率と文句なし。使用禁止もやむをえないか？
2	サーモフィル	基礎体力の高さと自己回復、狭い通路や復活ポイントで遭遇したときの厳しさなどを考慮し、第2位にランクインとなった。
3	デモリッシャー	ロケットランチャーの即時破壊力はやはり魅力。マップによっては全員デモリッシャーにすると脅威的な強さを発揮する。
4	グラント	オーブ取得時のグレネードランチャーは使い勝手よし。相討ち覚悟で撃っても自己回復でカバーできるのもポイント。
5	スカイジョッキー	移動ユニットが使えるマップでは最強の存在だが、地上に降りたときの弱体化が著しい。総合力で下位にランキング。
6	ロングレンジャー	特定のマップでは威力を発揮するものの、攻撃チャンスの少なさや決定力の弱さなどから、今月は最下位の扱いとなった。

スニーカー

サーベル装備時はどんな高所から飛び降りても死ぬことがないため、ふつうのキャラよりも高低差を生かして移動や奇襲攻撃を仕掛けられる。高速移動とジャンプ能力の高さを加えて攻めよう。

これ使ってる？ ジャンプ後、壁に触れている状態でもう一度ジャンプすると2段跳びが可能。フラッグ移送時などは、サーベルのディフェンスモードで移動すると成功率が格段に上がる。

グラント

パワーアップ時はグレネードによる攻め、通常時はアースガードを使っての防衛要員として活躍させたい。マシンガンを撃つときは、左右に小刻みに動きながら連射すると当てやすいぞ。

これ使ってる？ マシンガンは遠距離まで弾が届くものの集弾率が低いため、ズーム射撃はあまり期待しないほうがいい。アースガード設置時は衛生兵としてメディカルガンを活用しよう。

サーモフィル

パワーアップ時のファウスターは射程が無限なので、照準能力と見晴らしのいいポジションさえあればどこからでも狙える。なお、ガスグレネードの中でもダメージを受けることはない。

これ使ってる？ 体力がデモリッシャーと並んで高く、即死攻撃さえ受けなければ自己回復能力で競り勝てる。メディカルガンを使った衛生兵として、ほかのクラスとペアを組むのも有効だ。

スカイジョッキー

スティード使用時は左スティック押し込みでブースト移動が可能。ロックオンミサイルから逃げるときはこれを使おう。ミュールは6人まで積載可能な輸送機で、左トリガで爆撃が可能に。

これ使ってる？ 体力がスニーカーと並んで低いため、地上戦は絶対に避けること。高所から飛び降りるときは空中でAボタンを押せばパラシュートが開き、ノーダメージで着地できる。

デモリッシャー

基本体力が高いため、相討ち狙いの即死攻撃が強力。遠距離でのロケット弾も発射速度がかなり速く、回避されにくい。移動はバーサク状態がベストだが、発動時と終了時にスキができる。

これ使ってる？ "移動ユニットあり"の場所での強敵、スティードを破壊するにはスカイガードの側で対空ミサイルを並行して撃とう。撃破後はアークウェルドでスカイガードを回復すべし。

ロングレンジャー

右トリガを引き続けるとレーザー照準が表示され、居場所がバレる代わりに、立ち、しゃがみ、伏せの状態を問わず照準のブレがなくなる。また、ため撃ちにより最大5倍まで威力が上昇。

これ使ってる？ パワーアップ後はズームが3倍まで上昇し、自己回復能力もつくためかなり有利に。インフラビジョンでスニーカーのクローク状態を見破り、仲間に知らせるようにしたい。

対戦で差が出る！システム的テクニック集

オンラインやシステムリンクでの対戦プレイでは、操作のテクニックはもちろん、戦況に応じてシステムを利用することも重要になる。ここでは、全クラス共通のシステムテクニックやとくに注目したい戦術を取り上げていこう。まずは自分で把握し、そのうえでゲーム中に仲間に指示を出してチームの勝利に反映させていこう。なお、チームを組んで戦うときはマイクでの連絡を密に取るようにしたい。



←味方への通信は緑色で表示される。マイクに話すだけでオーケー。



←敵味方全員にマイクで通信を送りたいときは白ボタンを押しながら会話。通信表示が赤に変わるぞ。

復活するポイントは状況をよくチェックしてから！

ゲームルールは、特定のクリアー条件を満たして勝敗を決する"チーム"と、お互いのキル数を競い合う"デスマッチ"のふたつに分かれる。これらは、ホストのルール設定に沿って変化するので、ゲームに参加するまえに確認しておくようにしよう。また、ルールによって、死亡時に復活するポイントが変化することも重要な要素。チーム戦では、自軍が攻め込んでいる範囲に応じて復活ポイントが変化するため、積極的に攻めて拠点を破壊し、復活ポイントを増やしていったほうがいい。ただ、敵が復活ポイントの近くで待機し、攻めを封じる作戦に出ることもある。復活時には、画面をよく見て敵の配置を確認する習慣をつけよう。とくにデスマッチのときは、復活時のポイント選びが勝敗のカギになってくるぞ。

↓チーム戦では、攻め側の侵攻度によって復活場所の選択肢が増えていく。





↑デスマッチでは、あらかじめ両陣営の復活ポイントが割りふられていることがほとんどだ。

リスポーン時の無敵時間を活用しよう

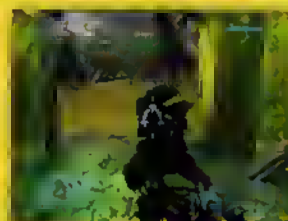
復活ポイントからの復活直後は数秒間だけ無敵になれるため、付近の敵を追撃するチャンスとなる。とくにデスマッチの場合は、敵軍と復活ポイントを共有する場合が多いため、タイミングを見計らって復活すると安全に殺害数を稼ぐことができる。相討ちで死んだ場合は、まず敵が復活するのを確認してから、追いかけるように復帰すると無敵時間で倒しやすくなる。



←復活直後は相手の状況を探るためにも、すぐに動かないことも必要だ。

ただし例外もアリ

復活直後はダメージを受けないが、例外的に、スニーカーのダガーによる背後からの不意打ちを受けた場合は即死となってしまう。復活ポイント周辺にスニーカーがいるときは、す速く移動して背後を取られないように反撃していこう。

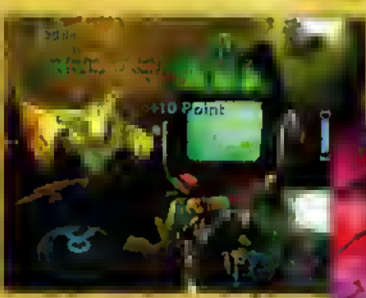


↑デモリッシャーなどは、背後を取られるとまず逃げられない。復活直後の状況対応をしっかり行うようにしたい。

衛生兵、工作兵を用意しよう

グラント、サーモフィル、ロングレンジャーの持つメディカルガンや、スカイジョッキー、デモリッシャーのアークウェルドは、兵士やユニットの耐久力を回復させる特殊アイテム。戦場ではつい攻撃に目を向けがちだが、これらを活用すればさらに戦力がアップすることを忘れてはいけない。自分の使用クラスが戦闘でうまく結果を出せないときは、仲間のフォローに回ることでチームの総合力を上げていこう。仲間やユニットの回復は1秒につき1点ずつポイントが入っていくメリットもあるので、敵を倒すのが苦手な人は味方の回復などを率先して行うといいぞ。

←スニーカーのハッキングマシンで相手の移動ユニット発生装置などを乗っ取るのも有効。そのうえで破壊しておけば、相手の行動を抑制できるわけだ。





➡ポイントを稼ぐだけなら、溶岩や酸のプールに乗り物を沈め、アークウェルドで回復させるというマッチポンプがかなり有効になる。

メダルを入手しよう

Xbox Liveにログインしてバトルデータを見ると、現在の順位やスコアの累積を確認できる。このとき画面右に表示されるのが"メダル"だ。メダルは、Live対戦での総キル数やクラス別キル数、指定テクニックでのポイントなどを達成することで追加され、それぞれに応じたパワーアップ要素が適用される。その内容は、実用的なものから発射した弾丸の色を変えるといったお楽しみ系までさまざま。まずは、クラスごとに1000キル達成を目指すのがオススメだ。メダルの入手条件などはゲーム中の文字情報で確認できるが、本誌ではさらに詳しい内容を調査中。次回の攻略記事をお楽しみに！





←特定のキャラを優先して選び、デスマッチを数多くこなすことでより早くメダルを入手していける。試合のオマケとして気長に集めていくといい。

➡スペシャリストメダルは特定の行動を一定数行うことで入手できる。スニーカーの場合はスヌーパの即時爆破が可能になるのだ。

Bad Fur Day攻略 ラストまで一気にチャートで制圧！

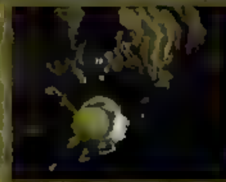
ストーリーの進行度としては前回の攻略で約半分まで進んだところだが、後半戦はより内容の濃い展開が目白押しになっているうえに、それぞれのチャプターの難度が格段にアップしている。今回は、衝撃のラストまでを詳細なチャートでサポート！



←前に進むために以前のチャプターへ戻ることも？

バットの3段斬りをマスターせよ

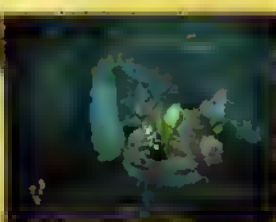
バットの攻撃はリズミカルに連続入力していくと、即死属性のあるアッパーが出せる。バットをふり終えるところでつぎの攻撃を入力するのがポイントだ。3段目だけを当ててもザコ敵を一撃で葬れるぞ。



➡Liveのスニーカー3段斬りと同じリズムだ。

ウーガブーガ

ギミックを作動させてクリアーするエリアが多いため、的確な操作が必要。おそらくもっとも難度の高い溶岩のレースは辛抱も必要になるので、じっくり腰をすえて取り掛かろう。



←ゲーム上でのヒントがやや少ない。

へべれけ岩&グッバイベイビー：落ちてきた場所の石像の上でBボタンを押すと下の通路が開くので、大きなドアの前にいる岩石を転がして中央を通し、坂道へ転がり落として通路を開く。溶岩エリアの中央で恐竜の卵をかえしたら洞窟へ戻り、恐竜像の前のBボタンでパチンコを使って石を上げ、足跡の場所に恐竜を誘導。飛び降りて恐竜がコンカーを見失ったスキにパチンコで石を落とせば、恐竜像の上にジャンプできるぞ。キャッシュとしっぽを回収しよう。

↓

ハックション：恐竜像の鼻からガスが出ていないときに鼻の穴に降りてBボタン。両方の穴にコショウをふり掛けると舌のタンが取れて口の中を歩けるようになる。ノドチンコをかわしながらいちばん奥まで進み、原始人の死体から獣の被り物を入手したら洞窟のほうに戻ろう。

↓

合い言葉：原始人が仲間になるムービーが終了したら、彼らを引き連れて岩石男が出るエリアへ移動。岩石男を殴り、動きが止まっているあいだに原始人をけしかけると岩石男を倒せる。岩石男を全滅させたあと、ドアの前の用心棒に話しかければクラブの内部に入れるようになる。

↓

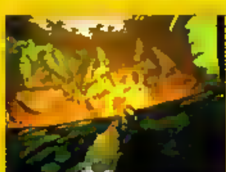
とらわれのベリー：バーカウンターの後ろにある岩を転がして坂を上り、入り口前のスイッチに置く。ドアが開いたらバーカウンター横で酒を飲み、小便をダンスフロアにいる岩石男にかけてドアに落とし込もう。一度お立ち台奥のBボタンで酔いを醒ましてから穴に降りて岩を転がし、ふたつめのスイッチにセット。ふたつのドアが開くので、同じように小便をかけて岩を落とせばベリーを逃がせるぞ。再び酔いを醒ましてから穴に飛び込み、ベリーが捕まっていたオリの上に降りてすきまから足場へ。キャッシュを回収してから出口に向かうと、イベントが発生する。

↓

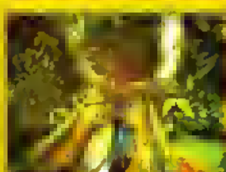
運び屋：イベント終了後にミッションスタート。1分半の制限時間中に爆弾を持ってバーの前から恐竜像の奥までを走り抜けよう。爆弾運搬中はジャンプ不可能で、岩石男や原始人から殴られたり、段差から落ちるなどしてダメージを受けると一発で爆死してしまう。恐竜像の中では段差のない左沿いのルートを選んで進むなど、移動ルートに注意しよう。いちばん奥の細い足場の先頭から爆弾を投下したら、正面の溶岩に浮いている岩の上をジャンプして出口へ。

↓

溶岩レース：細い足場を進っていくとジェットボードに乗ってのレースになる。左スティック前後で加速／減速、左右で移動、Aボタンでジャンプ、Bか右トリガでバット攻撃。基本は前に倒しての加速運転だが、コーナーや、途中に登場する恐竜にぶつかりそうなときは減速してコントロールしよう。一定以上の速度で運転していると金を奪った原始人に追いつけるので、バットで攻撃してキャッシュを回収。ふたり目を倒すとコースレイアウトが変わり、石柱の洞窟を抜けた直後の進路が右手沿いになるので覚えておこう。3人倒せば、つぎへの出口が開けるぞ。



←ここでは、ジャンプしないと溶岩に突っ込んで即死してしまう。



←3人目を倒したら、札束の落ちている穴への道を上ってジャンプ。

↓

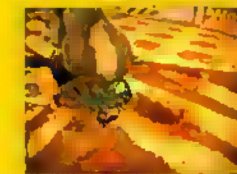
恐竜だ！：扉の前に行くとイベントで恐竜が出現。恐竜にかみつかれると2ダメージ受けるので注意。ジャンプなどでかわして中央のBボタンへ行き、恐竜に向かって催眠術をかけよう。恐竜に乗ったらBボタンでヘッドバット、右トリガで噛みつき。噛みついたあとは動かずに一度右トリガを引くことで敵を飲み込み、つぎの噛みつきが可能になる。ヘッドバットでダウンさせた相手には確実に噛みつけるぞ。武器を持った原始人が出現したら、同じように噛みつきで撃退。ダメージを受けて恐竜から落ちた場合は、再度Bボタンの上に行って催眠術をかけよう。

↓

デカさで勝負：巨人はジャンプ攻撃と、骨を使っての強力な打撃で攻めてくる。ジャンプ攻撃は衝撃波が出るので、地面の波を見てジャンプでやり過ごそう。武器をふり上げたときに動きが止まるので、そのスキに股間に噛みつき、パンツが落ちたら右回りで後方に回り込んで尻に噛みつき。これを3回くり返す。攻撃を食らって落ちても恐竜はすでに仲間なので、すぐに乗ってかまわないぞ。体力の回復は、恐竜に乗っているときに外周を回って行うといいだろう。



←骨を振り上げているときの硬直中がキンタマを攻撃するチャンス。



←パンツが下りているスキに右回りで骨を避けて尻へとまわり込む。

風車の丘3

風車の丘で起きるイベントも、いよいよこれで最後に。ここからラストまでは、ほぼノンストップで進行していくので、いままで探索し損ねていた場所がある場合は早めに回っておこう。



←お金が足りないときは早々に回収！

ミセス・ビー再び：風車の丘に戻るとムービーが挿入される。川沿いの道にいるザコをすべて倒したうえで家の山の内部へ進入。蜂の巣の機銃で敵を全滅させ、ミセス・ビーの指示が出たら巣を運び出して1回目と同じ場所まで持っていけばクリアー。蜜の山のキャッシュも忘れずに。

↓

ミスター・バーレル：風車の丘の頂上にいるミスター・バーレル(樽)に話しかけるとキャッシュを要求される。最低でも2110ドルの現金が必要になるので、所持金が足りない場合は回収しておこう。なお、最後のひとつはこの時点で入手できないお金で、しかも確実に入手できるので無視してかまわない。

全パートお金ゲットリスト

- □ $100：ミセス・ビーを助けると報酬として入手（1回目）（風車の丘:ミセス・ビー）
- □ $100：納屋の屋根に上って拾う（納屋でも大冒険:ネズミのマービン）
- □ $100：ヒマワリでジャンプする壁のくぼみ（納屋でも大冒険:愛しのヒマワリーナ）
- □ $100：ヘイボットを倒して脱出する途中（納屋でも大冒険:ビリビリワイヤー）
- □ $100：納屋の近くの下水トンネルの中（納屋でも大冒険:大ジャンプ!）
- □ $100：ウンチ小屋内部。水で満たされたあと潜って回収（風車の丘:下水管ダイブ）
- □ $100：ハチの巣穴を通り抜けて（風車の丘:ミセス・ビー再び）
- □ $100：ウンチ山の頂上。ウンコを転がして足場にし登る（風車の丘:フンコロコロ）
- □ $100：コウモリがいる"歯車の塔"の頂上（最上部）（ニャン魚のお宝:歯車の悩み）
- □ $ 10：ニャン魚の金庫をクリアーしたときの報酬（ニャン魚のお宝:タマの使い方）
- □ $300：ブル魚が突っ込んだ塔の上にある（ニャン魚のお宝:ブル魚の恐怖）
- □ $100：ウンチ大王の穴の中の流水ハンドルの前（恐怖の大王:トイレット・ブルース）
- □ $100：ウーガブーガに入る直前の石像の前（恐怖の大王:ゾウとリス）
- □ $100：ウーガブーガにある恐竜像のてっぺん（ウーガブーガ:ハックション）
- □ $100：ベリーがいた檻の中（ウーガブーガ:とらわれのベリー）
- □ $100：原始人とのレースの最後（ウーガブーガ:溶岩レース）
- □ $100：ブーガとの対決後（ウーガブーガ:デカさで勝負）
- □ $400：ミセス・ビーを助けたときの報酬（2回目）（風車の丘:ミセス・ビー再び）
- □ $100：スプーキーのエリアから脱出した直後、"二日酔いの朝"の滝の中

スプーキー

いきなりゴシックホラーテイストな展開を見せるステージ。このチャプターから、ついに銃で攻撃できるようになるぞ。チャプター自体の難度は低めだが、1回のミスで死んでしまうことが多いので、慎重に進めていこう。

死神グレッグ：樽を転がして風車の丘を降り、樽がぶつかった水路の中に入ると"スプーキー"の扉へと突入。通路の中にあるレバーを引き下げると先に進めるようになる。ショットガンはトリガを引き続けるとポインターが表示されるので、敵の頭を狙って撃っていこう。

バチュラ伯爵：コウモリ状態のときは、左トリガで肛門視点へ切り替えると右トリガでのウンチ爆撃がしやすくなる。館の中にいるイケニエにウンチを当ててから捕獲し、バチュラのところに運んで落としてやろう。数回くり返すと、バチュラが自滅してつぎへと進めるようになる。

ゾンビをけちらせ：館の中にある3つのキーを玄関まで運べばクリアーとなる。キーを運んでいるときは攻撃不可、段差から落ちるとやり直しになるので注意すること。巨大コウモリはBボタンの上でボウガンを使って倒しておこう。なお、玄関の周囲にいるゾンビたちは、さきにショットガンで殲滅しておくとキーを運ぶときの安全を確保できるぞ。

またもやバーレル：館の入り口の横にいるバーレルに乗って坂道を降りていく。坂の途中ではブレーキをかけられないので丁寧に移動しよう。バーレルに乗ったままスロープから血の川に入り、右手沿いの上流へと移動すれば、"二日酔いの朝"の滝の裏へと移動できる。

クマリス戦争

戦争だ！：風車の丘に戻ると戦争のテレビ放送が流れる。ムービー終了後、マップ左手にある鉄条網の奥の扉の中に入るとつぎのチャプターへと移行。イベントのみのチャプターだ。

送電開始：軍用機墜落のムービーを見たあと、海岸右手にある電源スイッチを起動させるとマップ中央のBボタンが起動する。ムービー終了後、スタート位置の上部へ向かおう。

TNT：トイレのドアをノックすると中から爆弾を背負った生き物が出てくるので、これを押して墜落機の左右に運ぶ。坂を下ろすまえにレール上の木箱を動かし、生き物が止まれるようにしておこう。左回りは、跳ねている木箱と上下するコンテナの動きに注意しながら。右回りは、右～左～右、といった順に自爆メカが登場するので、舗装された道の上をなぞるように押していこう。墜落機の横に爆弾をセットしたら、中央のBボタンからパチンコで起爆！

上陸！：海岸にあるX状の鉄骨に隠れて敵の銃撃を防ぐ。一定の間隔で敵の銃撃がやむので、そのあいだにつぎの鉄骨へと移動しよう。この時点では反撃手段がないため、相手の銃撃がやむのをじっと我慢して進むしかない。移動中は、撃たれても絶対に止まらないように！

戦場ひとりぼっち：基地の真下まで移動するとマシンガンが使用できるようになる。XボタンでリロードY、右スティック押し込みでズーム。まずは基地の外部にいる敵を殲滅し、基地の扉のカギをマシンガンで撃つ。すると、内部から敵が出現するのでこれも全滅させよう。敵に近寄り過ぎると銃剣で刺されてダメージを受けるので、間合いを離して戦うようにしたい。

マッドドクター：敵兵や基地内部のセンサーをやり過ごして奥へ進むと、イベント発生後に戦闘へ突入する。最初に出てくる白衣のドクターは、数が多いものの攻撃はさほど強くなく、隠れているところを追い回して撃てばいい。その後に登場する緑ドクターは攻撃力が高く接近戦に強いので、間合いを離して立ち回ろう。銃撃を当てているあいだは動きが止まるため、リロードの時間に横移動して攻撃をかわせば、安全にダメージを与えられるぞ。

プライベート・ロデント：敵を全滅させてロデントを救出したら、彼を連れて先へと進む。上空から爆弾が、前方からは自爆メカが出現するので注意して動くこと。爆弾は、確認しだい後退して避けよう。自爆メカは、ロデントを盾にして回避すればダメージを受けることはない。

戦車でドカン！：戦車の砲塔で正面の扉を破壊し、一度戦車から降りて内部へ移動。通路の奥にあるスイッチを稼動させるとゲートが開くぞ。酸が上がってくるので、急いで外へ脱出を。

見張り塔を倒せ：ゲートの先へ戦車で進むと見張り塔からの銃撃を受ける。ルートを開くには、塔がこちらを向いていないときに戦車から降りてジャンプで足場を渡り、跳ね橋の上でBボタンを押していけばオーケー。ジャンプで進入する角度が重要になるため、しっぽヘリコプターでねばりながら飛び移ろう。塔の4つの足場(黄色と黒のシマ)を戦車砲で攻撃すると塔を破壊できるので、塔のあった場所へと移動して中に飛び込めば先へと進めるぞ。

リトルガール：中央の女の子と会話したあと、外周にある光っているBボタンの上から水中の潜水艦を撃破しよう。ロケット発射が解除されたら、つぎのBボタンへ移動すること！

ザ・エクスペリエント：巨大ロボが出現したら、すぐに戦車に飛び乗る。バルカン、レーザー、ミサイルと装備を変えながら攻撃してくるが、基本は隠れてスキをうかがうか、横移動しながら装備に砲弾を撃ち込めばオーケー。片方の装備を破壊するとやられモーションが発生して硬直するので、すかさずもうひとつの装備も破壊。人形(右手)を隠すモーションになったら、人形が顔を出したときに射撃ー背中を向けたら弱点を攻撃、というパターンで破壊できるぞ。



⬆バルカンは隠れるが速攻で、レーザーは横移動しながらの砲撃で破壊しよう。

⬇戦車を移動させながらの攻撃はかなり難しい。外周のチョコを拾いつつ戦え！



カウントダウン：制限時間4分30秒以内に基地を脱出するのが目的。途中のレーザーセンサーは侵入時と同じく触れると即死級ダメージを受けるため、ジャンプや右トリガを引きながらの伏せ移動で通過していこう。途中には敵兵も出るので、いつでもBボタンで迎撃体勢に移れるよう心の準備を。基地の外で待ち伏せているロケット兵は、移動まえにズーム射撃で排除しておくといい。見逃したまま進むと、即死のロケット弾を打ち込まれるハメになるぞ。



⬅曲がり角や部屋では敵兵が出現する。移動時は警戒していこう。



⬅ロケット兵の耐久力は弱い。あせらず確実に排除していくこと。

涙の生還：海岸に到着すると、ちょっとだけセンチメンタルなムービーが挿入されてスタート地点へと生還することになる。風車の丘に戻って、最後のチャプターへ向かおう！

銀行強盗 そして…

長かった自宅への帰路もついに最終章となる。パンサー大王のミルクはどうなるのか？ そして、コンカーはなぜ世界の王になったのか？ すべてはこのチャプターで明らかになる！



⬅チャプターは3つですぐに終わる。

風車が…：風車の丘に戻ると風車が壊れているので、屋上の破壊跡から内部へと侵入しよう。いちばん底の通路を先に進むと、ウンチ小屋の近くにあった銀行の横に出られるぞ。

パトリックス：銀行の内部に入るとレーザーで守られた通路に出る。柱の陰にある緑のパネルの上でBボタンを押すと、スローモーション＋側転状態からのバレットタイムで攻撃できるので、これを駆使して衛兵を殲滅していこう。一定数を倒すたびに先に進めるようになるぞ。レーザーに当たってもダメージはないが、跳ね返されてスキができるだけなので意味はない。

ラストバトル：パワーローダーに乗り込んでエイリアンと対決。基本は左トリガを引きっぱなしでの防御体勢。吠え声が聞こえたらガード不能の回転攻撃が来るのでジャンプでかわそう。噛みつきはガードしたあとにスキができるため、Bボタン4発目のアッパーが入ったら、しっぽのほうに回り込むこと。ダウン中にしっぽをつかむと左スティックを回してスイングできるので、速度が乗ったところでBボタンを押し、宇宙空間に放り出そう。これを3回くり返せば決着！

➡Bボタンのジャンプは声が聞こえたら短めに入力するのがコツ。



➡背後へジャンプされるときもある。ふり向き時は十分警戒しよう。



さらわれた師匠の行方を捜すため、帝都で戦う第3章！

JADE EMPIRE ～翡翠の帝国～

死の使い率いる殺蓮団内部に潜入するため、闘技場で戦い、墓場を抜け、砦に向かう主人公。敵本拠地には、数と質で迫る殺蓮団との激闘が待っている。

RPG	ジェイドエンパイア ～ヒスイノテイコク		アクション/RPG
	マイクロソフト		BioWare
	発売中（6月16日）		7140円（税込）
	HDTV、5.1ch		1人
	非対応		18歳以上
	1606ブロック		—

帝国の暗部を暴くために帝都でひと暴れ！

狂気のカンご自慢の奇跡のドラゴンフライに乗って、帝都にやってきた主人公たち一行。いよいよ殺蓮団と死の使いのしっぽが見えてきた。ここで加わる第9の仲間の助けを得て、敵の本拠地に乗り込んでいく。

陰謀渦巻く帝都に、小さな悪と巨大な悪あり。小さな悪は帝国格闘場に巣食うギルド。巨大な悪は死の使い率いる殺蓮団。小さな悪を倒し、殺蓮団に招かれた主人公が、ついに死の使いに巡り会う！



←第3章のハイライトのひとつ、帝国格闘場。少なくとも3つの階級で優勝する必要がある。



←後半は殺蓮団の砦内部で行動することになる。幹部に近づき、信用を得るのだ。

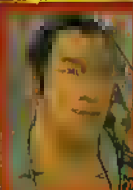
仲間の能力とパートナー選び

第3章に入ってすぐに絹の狐が一行に加わり、この時点での仲間の人数は9人。そのうち、主人公といっしょに戦ってくれる6人の能力値と、黒いつむじ風を除く5人の補助能力を確認しよう。補助能力とは、仲間メニューで作戦を"補助"にしたときに現れる効果で、仲間が戦わなくなる代わりにダメージも受けなくなり、ずっと主人公を補助してくれる。



↑戦闘中に仲間を代えることはできないが、作戦変更はいつでも可能だ。

おすすめ 天空



体力は気力で回復でき、気力はスピリット吸収で回復できるが、集中力を回復できるのは天空だけ。

体力：408
気力：328

スタイル……両刃騎兵刀
補助……集中力を回復
仲間になる場所……2章 仕事場の管制塔

おすすめ 黒いつむじ風



補助能力はないが、第2章までに仲間にできるキャラの中では最強の戦闘力を誇る。頼れる黒旋風。

体力：432
気力：201

スタイル……斧
補助……なし
仲間になる場所……2章 森の森の霊の寺院

おすすめ 夜明けの星



序盤で仲間になるだけに、仲間が増えると力不足の感は否めない。補助能力も回復が遅いので微妙。

体力：130
気力：50

スタイル……長剣
補助……気力を回復
仲間になる場所……1章 修行院の夜明けの星の庭

おすすめ 賢人ズー

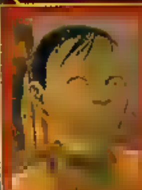


最初に手に入る長剣や棍棒などの武器スタイルをメインにする場合には、強力な補助能力になる。

体力：228
気力：228

スタイル……棍棒
補助……武器スタイルのダメージ増加
仲間になる場所……1章 沼地

おすすめ 野花



ふだんは野花という少女だが、戦闘になると守護者チャイカーや、よそ者ヤーチェンに変化する。

体力：348
気力：294

スタイル……妖魔フォーム
補助……体力を回復
仲間になる場所……2章 ダム

おすすめ 絹の狐



武術スタイルとは、伝説の一撃や千刀打掌など格闘技系のスタイルのこと。あらゆる武術を強化する。

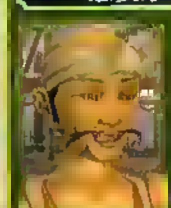
体力：468
気力：368

スタイル……長剣
補助……武術スタイルのダメージ増加
仲間になる場所……3章 知恵の庭園

戦いに参加しない仲間たち

9人のうち、残る3人の仲間が、直接敵と戦うことはない。おまけに恐妻家のホウを除くふたりは、主人公といっしょに行動することすらないのだ。でも、仲間としてのサポートのしかたがほかのメンバーと異なるだけで、しっかり主人公を助けてくれる。

恐妻家のホウ



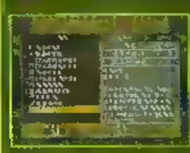
ホウは黒いつむじ風とは逆に、補助能力のみの仲間。戦闘になるとまわりに酒を置く。酒を飲んだ主人公は、酔拳を使えるようになるのだ。

（狂気の）カン



カンはいつもベースキャンプにいる。カンに話しかければ、奇跡のドラゴンフライでつぎの目的地に移動したり、ミニゲームで遊んだりできる。

ザンブー



ザンブーは商人志望の天上界の住人。主人公が呼び出せば、いつでも魔法の品々を売り買いしてくれる。技、スタイル、宝珠などがいつでも買えるのは便利だ。

第3章　帝都で待っていた驚きの再会。そして真実とは

帝国の秩序を乱す主人公たちはお尋ね者になり、いきなり帝都の役人にとがめられそうになる。そこを救ってくれたのが、スン ハイ皇帝の娘スン リャン。つまり帝国のお姫様だ。すぐにスン リャン姫の正体に気づいた主人公は、スン リャン姫と合流し、帝国の暗部に接近する。

第3章攻略チャート

1 帝都に到着し、リャン姫からの手紙を受け取る

2 知恵の庭園で絹の狐と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
[illegible](×2)	槍	200	200	121	87

3 帝国格闘場内部で主催者クイと話す

4 帝国格闘場で予選で優勝する

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
鬼	―	250	250	300	300
門弟	基本形	62	62	80	100
門弟	伝説の一撃	62	62	80	100
門弟	鋼鉄掌	62	62	80	100
門弟	乱龍拳	200	200	85	100
石像	―	―	―	350	500
舞字のハン	伝説の一撃	250	250	400	500

5 帝国格闘場で青銅級で優勝する

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
人食い(×4)	―	150	150	80	80
人食い	テンペスト	250	250	90	80
トラップ(×8)	狐炎、氷のかけら	―	―	―	―
妖蛇	―	687	687	500	600
紅のカナ	紅の涙	875	875	1050	700

6 帝国格闘場で白銀級で優勝する

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
妖象	―	687	687	600	800
ラッキーチョー	千刀打拳	1250	1250	760	543
ギルド暗殺者(×2)	長剣	437	437	160	170
ギルド暗殺者(×2)	蛇拳	437	437	160	170
ゴーレム(×3)	双斧	317	317	230	270
鋼鉄の戦士	跳虎獄	678	678	750	1000

7 帝国格闘場で黄金級で優勝する

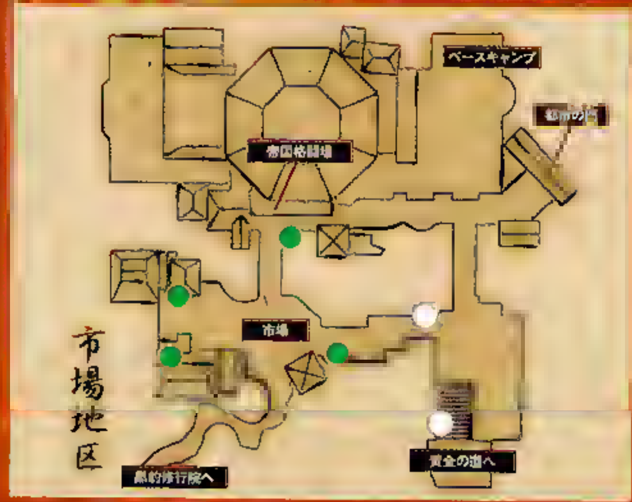
名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
不死隊団	蛇拳、二刀流、排一不死烏	437	437	100	160
不死鳥団(×6)	蛇拳、二刀流	437	437	100	140
サン ボー	猿脚	500	500	300	400
サン ブー	二刀流	500	500	300	400
サン スィー	豪炎、槍	500	500	300	400
鬼	―	250	250	100	150
舞字のハン	伝説の一撃	250	250	100	150
妖蛙	―	687	687	100	200
鋼鉄の戦士	跳虎獄	687	687	200	200
妖象	―	687	687	200	200
サン ボー	猿脚	500	500	200	200
サン ブー	二刀流	500	500	200	200
サン スィー	豪炎、槍	500	500	200	200
破邪戦士	タンの復讐	1750	1750	1800	2500

白銀級の戦いの途中には、ラッキー チョーとの戦いが入る。格闘場出場者が控える通路で戦闘になり、勝利すれば白銀級の戦いに復帰できるのだ。一方、黄金級の決勝まえには帝国杯という大きなイベントがある。帝国杯ではいままで格闘場で戦った相手が、時間をおいてつぎつぎに出現する。帝国杯に勝てば、黄金級チャンピオンへの挑戦権を得られるのだ。



↑10秒ごとに敵が増えるので、まえの敵を倒せないと大変なことに。

P94につづく







※マップ上の記号 ●:気のほこら ●:集中のほこら ○:宝物 ●:アイテム ●:トラップ

第3章攻略チャート(つづき)

8 帝国格闘場内部で蛇のカイランを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
蛇のカイラン	蛇拳、長剣、氷のかけら、衰炎、交鑑	1250	1250	1400	2000
妖馬(×2)	—	1250	1250	200	250

9 帝国格闘場内部で殺蓮団刺客の勧誘士と話す

格闘場内部で殺蓮団刺客の勧誘士に会ったら、ベースキャンプに戻って仲間に報告しよう。その後ベースキャンプ近くの勧誘士から依頼を受け、黄金の道の省宿舎にいるシャン大臣のもとへ。寄進物の発送を引き受ければ、任務は成功したも同然だ。



↑寄進物を海亀の卵とすり替えればシャン大臣の企みは潰える。

10 市場地区のベースキャンプに戻る

11 市場地区のベースキャンプで殺蓮団調査官と話す

12 市場地区で恐妻家のホイと話す

13 黄金の道の省宿舎でシャン大臣と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
[illegible](×2)	基本形	200	200	121	[illegible]

14 市場地区のベースキャンプで殺蓮団調査官と話す

15 墓地でさまよう魂を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
さまよう魂(×2)	—	200	200	145	0
さまよう魂(×2)	—	200	200	145	0
さまよう魂(×3)	—	200	200	145	0

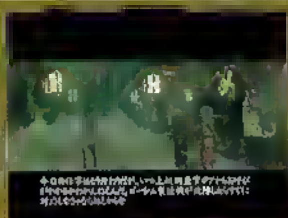
16 墓地で監視者と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺蓮信奉者ジン タオ	基本形	250	250	152	150

17 殺蓮団の砦でギャン師匠と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
亡霊(×5)	鎚	200	200	160	0
亡霊	氷のかけら	200	200	160	0

殺蓮団の砦では、ギャン師匠が主人公の後見人になってくれる。任務をこなすふりをして、反撃のきっかけを窺おう。ギャン師匠のライバル、シン師匠をおびき出すには、徴兵ホールの人間を移動させ、新しい奴隷の到着を止めればいい。



←話し合いでらちがあかない相手は、戦いで納得させる。

18 殺蓮団の砦で 殺蓮団信奉者訓練士グアンを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺蓮信奉者訓練士グエン	基本形	312	312	580	0
側近キタン	蛇拳	200	200	151	150
側近カイ ファン	蛇拳	375	375	225	215
側近コホン	蛇拳	200	200	151	150
側近テン	蛇拳	200	200	151	160
殺蓮信奉者(×2)	基本形	62	62	80	60

19 殺蓮団の砦で商人キアションと話す

20 殺蓮団の砦で機械士ギィーを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
機械士ギィー	蛇拳	312	312	190	170
機械士ソト	蛇拳	312	312	190	170
泥ゴーレム(×3)	—	375	375	299	260
殺蓮信奉者(×2)	基本形	200	200	151	150

つぎのページへつづく







※マップ上の記号 ●:気のほこら ●:気中のほこら ○:宝物 ●:アイテム ●:トラップ

第3章攻略チャート(つづき)

21 殺蓮団の砦で奴隷使いロンを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
奴隷使いロン	千刀打掌	375	375	200	200
奴隷使い	基本形	200	200	149	100
奴隷(×5)	基本形	62	62	76	58

22 殺蓮団の砦でシン師匠を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
シン師匠	テンペスト、武龍拳、伝説の一撃	875	875	404	258
ゴーレム(×2)	泥ゴーレム	100	10	200	200

23 殺蓮団の砦で護衛と話す

名前(人数)	スタイル	体力	体力	XP	SP
護衛	鋼鉄拳	375	375	228	195

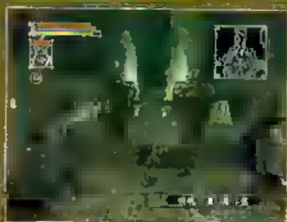
24 殺蓮団の砦でゼン ツィーを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ゼン ツィー	双鐘流、氷のかけら	675	675	501	0

25 殺蓮団の砦で賢人ズーと話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺蓮団従者	槍	250	250	131	102
殺蓮団従者	基本形	250	250	131	102
殺蓮団従者	基本形	312	312	232	203
翡翠のゴーレム(×2)	—	437	437	200	200
刺客ソグ	蛇拳	200	200	150	200
ギャン師匠	蛇拳	678	678	1179	500

殺蓮団の砦内部で別行動を続ける賢人ズー。姿を現しては主人公に助言を与え、またどこかへ消えてしまう。現時点ではズーの考えは理解できないが、殺蓮団に寝返るそぶりもない。ズーの言うとおりにゼン シィーの魂を吸魂装置にかけよう。



←円形エレベータの中央にある柱状の物が吸魂装置。

26 殺蓮団の砦で上級調査官ジアを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
上級調査官ジア	テンペスト、[illegible]	1250	1250	720	760

二つ川襲撃を指揮した上級調査官ジアと対面。彼女を倒せば死の使いにぐっと近づける。戦いでは、テンペストで動きを止められるのが脅威だが、フォーカスモードで背後から攻撃すれば、倒すのは難しくない。ジアを倒すと死の使いが現れるが、ズーが逃がしてくれる。



←生身の人間なので、魔法や気攻撃が有効。



←崩れる砦からの脱出。多くの敵が出現する。

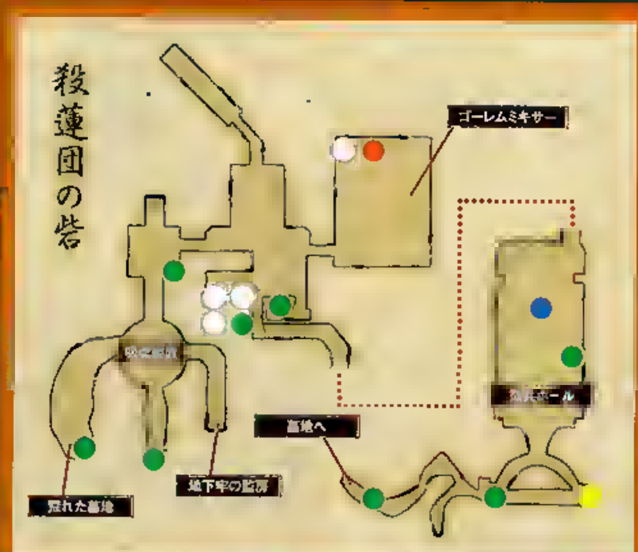
27 市場地区から帝都を脱出する

名前(人数)	スタイル	体力	体力	XP	SP
殺蓮団従者(×3)	基本形	50	10	60	60
殺蓮団暗殺者	基本形	200	200	146	100
殺蓮団師範(×2)	基本形	50	10	50	60
殺蓮団記録者	基本形	250	250	180	150
殺蓮団暗殺者	テンペスト	250	250	180	150
泥ゴーレム(×2)	—	100	10	98	93
泥ゴーレム	—	50	10	158	93
殺蓮団暗殺者(×2)	千刀打掌	200	200	149	100
殺蓮団暗殺者	氷のかけら	150	150	100	100
監視者	テンペスト	375	375	228	200
さまよえる魂	—	200	200	290	0
さまよえる魂(×2)	—	200	200	145	0
ミイラ	—	312	312	190	163
ミイラ	—	312	312	190	163

次号 第4章へ







プロフェッショナルイベントにも挑戦しよう!!



FORZA MOTORSPORT

レベル10を越えてくると、賞金が増えてその苦労も軽減される。しかし、ライバルも強くなっているため、さらに高度なチューンアップが必要に！　それを思いきり体験できる"プロフェッショナルイベント"を中心に攻略！

racing

フォルツァ モータースポーツ	シミュレーションレーシング
マイクロソフト	マイクロソフト
発売中（5月12日）	7140円［税込］
HDTV、5.1ch	
OP　DL　VC　SR	全年齢
268ブロック以上	

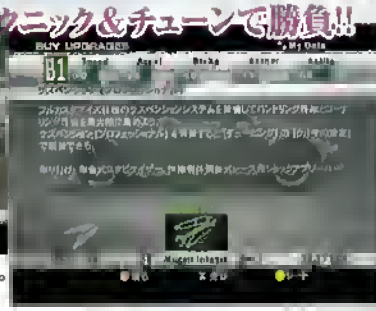
パワーだけでは勝てなくなる　レベル10のイベントを勝ち抜け!!

レースが進んでレベル10になるとライバルも速くなるので、パワー重視だけでは勝つのが難しくなる。パワーアップを生かせないドライバーのテクニック不足もあるが、その有り余るパワーを路面に伝え切れていない足回りのチューン不足が大きな原因だ。その部分をいかに解消できるかがレベル10の課題となる。

今回ここで学んでほしいことは、パワーアップを図ったらそれを受け止められるだけの、足回りを作れるようになること。簡単に言えば、エンジンばかりに注目しないで、足回りにもしっかりお金をかけろ！ということだ。そしてチョイスしたクルマの性格に、さらにコースの性格に合わせてセッティングをして、トラクションを活かせるクルマで参戦できるようにしておきたい。

テクニック＆チューンで勝負!!





⬆➡レベルが上がればライバルも強くなる。その対応をしっかりしないと勝てない！

アマチュアイベントでテクニックを習得しプロフェッショナルイベントにトライ!

まずは所有しているクルマで参戦しよう!

レベル10のレースに勝つと貯金もかなりできそうだが、アップグレードをしないとレースを優位に進められない。クルマを購入して新たなレースに参戦するには、かなりの資金が必要になる。このため、しばらくは所有車で参戦していこう。



⬅レース選択時の画面で参戦可能かどうかチェック。

クルマを購入してイベントに参戦しよう!

イベントによっては所有していないものもあるので、その場合は参戦できるレースでクルマを獲得するか、購入して参戦することになる。そのひとつが、アマチュアイベントのZオンリーのレース。所有していなければ購入することになるが、どうせ購入するなら最新型のZ33にしよう。購入したらしっかりアップグレードし、さらに速いクルマにチューン！



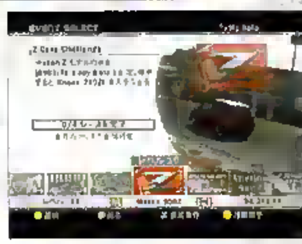
⬆Zだけで参戦するレースへ。Zの中でチョイスすべきは、やはり最新型のZ33だ！

購入したらアップグレードしておくこと!

ポイントトゥポイント、アマチュアイベントのレースは、基本性能の高いクルマをアップグレード、チューンして、最前列から逃げ切りを狙うレース。資金が増え、狙いどおりのチューンができるようになると楽に勝てる展開も多くなってくる。そんなレースも悪くはないが、その戦いかただと混戦時の対応力が身につかない。高い次元のレースでも戦えるように、パワーに頼らないセッティングで戦えるようにしていきたい。その経験が積めるのが"プロフェッショナルイベント"。このレースを目標にして走るべし。



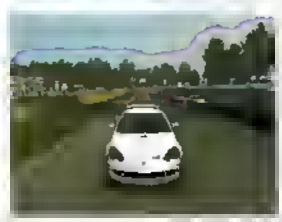
⬅ポイントトゥポイントのレベル10はアメ車



➡最新Zを購入しレースへ。でもノーマルだと……。

そして目指すは"プロフェッショナルイベント"!

ポイントトゥポイント、アマチュアイベントでのレースでは、ライバルに差をつけて優位なレースを展開できたかもしれない。そんな人は、レベル10以上になると参戦できるプロフェッショナルイベントに参戦し、揉まれるといいだろう！



⬅アマチュアイベントで修行したらステップアップだ。

テクニックの習得具合がチェックされるイベントへ参戦せよ! "プロフェッショナルイベントレベル10編"

ここにはプロフェッショナルな走りが必要な，レベルの高いイベントがたくさん詰まっている。それが顕著に表れているのが，チューンアップ制限が設けられているレース。この制限は結果に大きく影響してくる。これによってライバルとの差が縮められ、レースが混戦になるわけだ。この限られた規制の中でいかに速くて曲がれるクルマを作れるか、いかにドライバーのテクニックによってライバルの前に出られるか，という本物の実力が求められる。そんなレースで結果を出すには、コーナーで速いクルマを作ることが重要。これを第一に考えてチューンしていこう!



⬅⬇チューンしても油断禁物。小さなミスで順位を落とす!

腕試しするならまずこのイベントから Low Power Open

パワーの上限が300馬力までという制限が設けられているこのイベントでは，クルマの基本性能がモノをいう。オススメは，メーカーチューンで初期段階からハイパフォーマンスな走りを実現している，ホンダのインテグラタイプRだ。このクルマであれば基本性能が高いので，そこから上限いっぱいまでパワーアップをして足回りを強化し，直線でもコーナーでも圧倒的な強さでライバルを引き離せるクルマを作っていこう。




⬆➡インテグラタイプRのポテンシャルの高さを引き出すチューンをして参戦!

クルマ選びで有利な展開へ! Class C Championship

このクラスで選べるクルマは，ハイパフォーマンスのクルマが多い。メーカーによっては初期段階からチューンドカーもあるので，その中からクルマを選んでアップグレード，チューンアップを施してもいいだろう。ただライバルも同じレベルなので，ライバルと戦える戦闘力があるかどうかが重要になってくる。高性能のホンダのインテグラタイプRをチューンするのも手だが，同じタイプRなら車重の軽いシビックを選択し，軽量化の手間を省くのもいい。だが，ここはより走破性能を重視して，安定感のあるAWDのクルマをオススメする。ただAWDにも弱点はある。コーナーを曲がろうとするときにアンダーステアになりやすいので，この点をセッティングで解消する必要があるのだ。コーナーでしっかりインを突けるので，そこでライバルを追い詰めて抜けるクルマに仕上げよう。


⬆2.5Lのインプレッサ。AWDの利点を活かしてチューンを施すとかなり速いぞ。

⬇軽量で戦闘力の高いシビックもいいが、トラクションを伝えられないと辛くなる。





⬆ラグナセカを3位でスタート。加速を活かして差を詰めろ。


⬆コースのインを突いて2位を抜き，1位を追いかける。

⬇最初のコーナーで1位に追いつき，ブレーキングで強引にインを突いて抜き前へ!



クルマの基本性能とチューニングがカギに! Class D Championship

かなり低いランクになる"D"クラス限定のレース。チューンアップ制限の条件を満たすクルマを選ぶことになるが，この馬力のクラスのクルマは大衆車が多いので，足回りを強化しないとライバルに勝つことはかなり難しい。パワーを上限いっぱいの馬力まで上げたら，とにかく足回り関係を強化すること。それを終えたらセッティング。馬力的にはライバルと大差ないので直線では勝負しにくい。このため，コーナーで追い詰め，追い抜けるように曲がれるクルマを作り，スタートが後方でも順位を上げられるように加速にも気を配っておく。加減速をした際に起きる荷重移動でグリップ力が変動するので，これを極力抑え込むようにするといい。フロントの足回りをやや硬めにし，軽くオーバーステア気味にして，インに入りやすくしよう。


⬅コースの最高速度に合わせてギア比を変えよう。


⬆チューン次第でグリッドが後方に……。しっかりセッティングして最前列へ!


⬅コーナー勝負なのでスタート直後の差はない。


➡コーナーごとに差が広がる。コーナーで踏ん張れるので


⬅コーナーでミスをしていたら勝負にならない!

モーデン軍に代わる新たな敵が登場！未知の攻撃に柔軟に対処せよ



本作で6代目となったが、まだまだそのアクションの魅力は衰えることはない。新たに加わった乗り物や操作に慣れ、ノーミスでプレイする美学を貫き通そう。

SPEC
action
メタルスラッグ5 | 2Dアクションシューティング
SNKプレイモア | SNKプレイモア
発売中（7月28日） | 5040円［税込］
SR | 15歳以上
5ブロック以上

基本操作をおさらいしよう！スライディングの暴発にはくれぐれも注意

プレイヤーの基本的な行動は，銃を撃つ，ジャンプする，手榴弾を投げるの3つ。そのほか低い体勢をとる"しゃがみ"や"上撃ち"なども重要な操作だ。これらに加え，今作からスライディングという動作が加わった。しゃがんだ状態からジャンプボタンを押すと出せる。うまく使えば役立つスライディングだが，暴発すると危険を招くので注意しよう。



←ヘビーマシンガンを取れば多方向へ弾を撃てる。



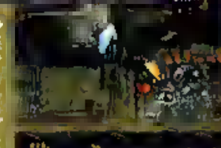
←暴発しないようにスライディングを使いこなそう。

新兵器 スラグガンナーを乗りこなせ

シリーズ初登場のこの乗り物は，序盤から出現するのでうまく乗りこなそう。まず覚えたいのが砲塔の反転だ。弾を撃たずに逆方向を向けは，砲塔は反転する。弾を撃っている最中は砲塔の向きが固定されるので注意。また，ジャンプボタン押しっぱなしでホバージャンプとなる。



←撃ちながらだと砲塔の向きは変えられないので注意。



➡ホバージャンプを活用して，敵の攻撃をかわしていく。

MISSION 1

シーン1 川下り

最初のシーンではボートに乗り，川を下っていく。ボートの端のほうからジャンプすると，川に落ちることもあるので注意しよう。スタートしたら最初の捕虜を助け，ヘビーマシンガン（H）を取ろう。そして上へ向けて振るように乱射すれば，落ちてくるナイフ兵を楽に倒せるはずだ。Hはできるだけ温存し，最後のふたりのナイフ兵まで残したい。このふたりのナイフ兵は早めに空中で倒さないと危険だ。



←上から降ってくる最後のふたりのナイフ兵が危険。

その後はヘリの襲撃があり，敵ボートがやってくる。ヘリは弾のあいだに入らないように撃つのが無難。ボートには，ヘリが落とすエネミーチェイサー（C）を連射しよう。弾数を温存しようとすると危険。惜しまず撃とう。

シーン2 古代遺跡のトラップ

遺跡の中に入ると，まず出現するのが吊り天井のトラップ。くぼみの中に入ってしゃがみ，落ちてくる天井をやりすごそう。紫色の虫は近づくと自爆するので，巻き込まれないように注意すること。つぎのトラップは吹き出す炎だ。この炎は見にくいが，よく見ると壁に描かれた溝に沿って吹き出すのがわかるはず。炎の吹く場所を覚え，炎が吹いた直後に進んでいくようにしよう。この直後に分岐シーンがある。



←吊り天井が落ちてきたらくぼみに入ろう。



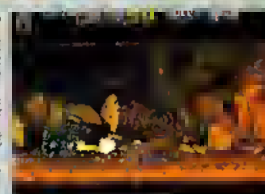
←炎の吹き出す場所をしっかり確認することだ。

シーン3 ふたつの分岐シーン

炎のトラップの直後の，通路が上下に分かれている場所で分岐する。上に進むとメタルスラッグがあるので，こちらのほうが簡単だ。下の分岐にはスラグガンナーがある。スラグガンナーに乗ったあと，階段を上ったところで少し待ってみよう。ここはふたつ目の分岐シーンだ。通常は右に進むが，聞こえてくる悲鳴が終わるまで待つと左に進めるようになる。そのさきにはボス並みに強い黒い戦車が出現するぞ。



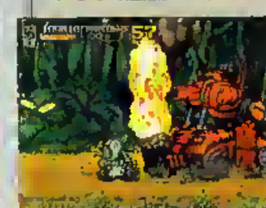
←下ルートの階段を上がった直後も分岐ポイント。



←黒戦車と銃で戦うならこの間合いで撃つこと。

VS BOSS 巨大戦車

巨大戦車の攻撃パターンはおもに3種類。弾をばらまく攻撃と，放物線を描く主砲の弾の攻撃，接近しての押し潰し攻撃だ。押し潰しはメタルスラッグに乗っていても一撃でやられるので注意。メタルスラッグに乗っていた場合は，キャノンを撃ちまくって速攻で勝負するのがいい。乗り物がない場合は，ボスの攻撃が変わるまで手榴弾を温存しよう。煙を発して形態が変わり，攻撃が激しくなったら手榴弾で一気にとどめをさす。



←メタスラに乗っていると弾がかわしづらいので，速攻で勝負だ。



←発狂後の主砲の連発は，スライディングで切り返すとかわせる。

MISSION 2

シーン1 崩壊する橋

最初の橋は、飛行艇に壊されて落ちても死なない。無理に渡ろうとしてライフル兵にやられないように。それ以降の橋は落ちるとやられる。メタルスラッグに乗ってからはキャノンを惜しまず使い、橋が壊れるまえに進もう。



←逃げていく捕虜はウナ。橋を気にせず遠くから撃ち、確実にライフル兵を倒そう。



➡最初以外の橋は落ちるとやられてしまう。メタルスラッグのキャノン砲を活用しよう。

シーン2 戦車の挟みうち

建物の中に入ると、右と上から2台の戦車が出現する。右の戦車は遠くに狙いをつけて主砲を撃つのが特徴。怖がって離れると危険だ。ひき殺されない程度に近づいて一気に連射しよう。上の戦車は砲塔の角度に限界がある。



←まず右の戦車から倒そう。近くで撃てば弾は頭上をはるか上に越えていく。



➡上の戦車は、戦車の位置より右側には狙いがつけられない。死角に入ってかわそう。

シーン3 たて穴のカメ型メカ

たて穴に入るとガスマスク兵と戦車が登場する。ヘビーマシンガンを持ってきて、右に向けて連射しよう。そのあとはカメの形をした敵が登場。空中をトリッキーな動きで攻撃してくる。しっかり狙ってショットガンで倒そう。



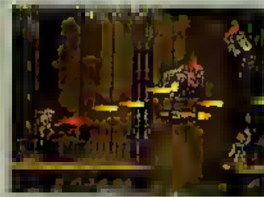
←ヘビーマシンガンを温存しておけば、右に向かって連射するだけで倒せるはずだ。



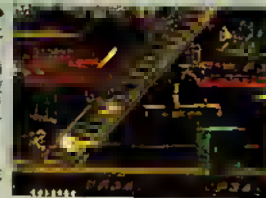
➡カメ型メカは、動きは速いが攻撃はあまりしてこない。低い位置から確実に倒す。

シーン4 飛行艇との死闘

最初のライフル兵5人は、右のふたりから倒そう。その直後には、伏せて撃つ兵士がいるので忘れずに。このあと、3ヵ所で飛行艇の集団がミサイルを撃ってくる。自分と同じ高さ(地上にいる場合は低い位置)の飛行艇のみを狙って撃つのが基本。ミサイルは壊せるので、飛行艇よりミサイルを優先して撃つこと。上りの階段でザコ兵士が出現する場所は、ザコが出現した瞬間に左に飛び降り、左下で戦うといい。



←飛行艇は高さの近い危険なものだけ破壊する。



➡上り階段でナイフ兵が登場。左下で迎え撃て。

VS BOSS 巨大戦闘機

ボスは背後と正面の2方向から攻撃してくる。背後からの攻撃で注意するのは小さな弾だ。この弾は通りすぎたあと戻ってくる。早めに弾の隙間を捜して入りこもう。正面からの攻撃は、戻ってくる炎弾が危険。炎弾は壊せるので、誘導ミサイルとショットを同時に撃ち、できる限り破壊しよう。上半分を集中的に狙うと戻ってきたときにかわしやすい。



←飛行艇に乗ったままで弾の隙間に入り込むのはなかなか難しい。



←誘導ミサイルは、正面からの炎弾を壊すために使用すること。

MISSION 3

シーン1 リフト車を使った分岐

まず歩行メカが右、左と1台ずつ登場。段差を利用して弾をかわそう。中央に段差があり、両側から兵士がくる場所もやっかい。画面右端で、左に向かってジャンプ撃ちすること。リフト車の上に乗ると分岐ルートに進める。



←リフト車を壊さないように注意。換気口の中へジャンプするとビルの外壁へと進む。



➡分岐せず進むとシャッターに到達。壊すと歩行メカが出るが、連射で即破壊だ。

シーン2 ビルの外壁(分岐ルート)

点数は高いが難しいので、安全に進むなら来なくてもかまわないルート。リフトを乗り継いで進んでいく。いちばん怖いのは武装ヘリだ。ヘリが登場したら、できるだけ速く撃ち込んで壊すこと。同時に出現する兵士も見逃すな。



←ガスマスク兵が窓を破って出現する。あまり強くはないが見逃さないように。



➡ヘリは登場した瞬間から、上撃ちで撃ち込みを開始。早く倒すほど楽なはずだ。

シーン3 スラグガンナー再登場

スラグガンナーに乗り込み、耐久力を温存して進んでいこう。正面からやってくる戦車などには、1発ずつキャノンを使うのが無難。背後から手榴弾を投げてくるザコは、1発食らうのを覚悟で振り向き、確実に一掃すること。スラグガンナーを乗りこなせ!



←右の戦車はキャノンで破壊。ボタン押しっぱなしのホバージャンプも活用すべし。



➡途中にダメージ回復のガスがある。多少のダメージは覚悟してザコ兵を一掃しよう。

シーン4 スラグガンナーで上の階へ

キャノン砲とボタン押しっぱなしのホバージャンプを駆使し、できるだけスラグガンナーに乗ったまま進んでいこう。ここでは茶色い歩行メカが登場する。このメカはパンチしてくるが、乗り物がないときは、スライディングで背後に回ると楽に倒せる。手榴弾を1発使えばもっと確実だ。また途中で右上から歩行メカ(青)が弾を撃ってくる場所があるが、これは遠くからジャンプ撃ちすれば安全に倒せるはず。



←床の切れ目はホバージャンプしないと落ちるぞ。



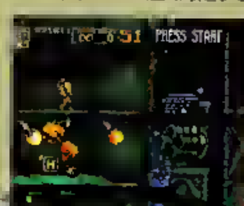
➡茶色の歩行メカは危険。裏側に滑って攻撃しよう。

VS BOSS 巨大クモ型メカ

ボスは主砲の弾、誘導弾、兵士召喚の3種類の攻撃をしてくる。そのほかに超音波で床を壊してくるが、下に落ちるだけでダメージは受けない(むしろ攻撃のチャンスとなる)。主砲の弾はタイミングよくジャンプとしゃがみを使い分けてかわそう。ここでもっとも怖いのは、スライディングの暴発によるミス。しゃがんだ状態からすぐにジャンプしようとすると失敗する。誘導弾と兵士は、ジャンプ下撃ちです速く対処すること。



←主砲の弾をかわすとき、スライディングが暴発しないように注意。



←誘導弾を壊すとHが出ることがある。積極的に破壊しよう。



Hey! Hey! Halo!!

ヘイ！ヘイ！ヘイロー!!

Level 5

全宇宙の「Halo」情報をキャッチ！

さらに激化する宇宙戦争に対応すべく、新たに登場した5つのマップの基本的な立ち回りを中心にお届けしよう。

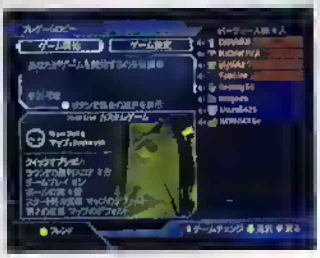
Monthly KOKODOKO



ココドコ？ わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて欄外下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にはステキな物資を送るぞ。

新マップ 5つの特性と攻略ポイントを考える

新マップもプレイリストに追加され、マッチメイキングに精を出すプレイヤーも多いことだろう。というわけで、今回は追加の5マップにおける、プレビュー系ルールでの戦いかたをワンポイントレッスンしていく。RelicとTerminalはテリトリー、それ以外はオッドボールを研究サンプルとしているので、それを念頭に置いたうえで参考にしてほしい。



↑仲間とのチームワークや対応力がもっと問われるのが、このふたつのルールだ。

Backwash バックウォッシュ

視界の狭さを活かして待ち伏せを活用しよう

ボールの方向はわかっても見通しが悪いため、すぐに居所がばれることはない。ボールをマップ端の基地内部に入れ、護衛を周囲にセットする戦略がベストになるだろう。のこのこと集まってきた敵を殲滅してやるべし。



←動かない護衛の居場所を特定するのはまず無理。

Elongation イロンゲイション

爆発物の使いかたが勝負の分かれ目

ショットガンとブルートショットを確保して動くのが基本。敵がいそうなところにグレネードを投げ込んでから護衛を突入させ、進路を確保しよう。逃走するときは、コンテナの使いかたで生存率が大きく変わってくる。



←コンテナを盾にするか足場にするか判断しよう。

Gemini ジェミニ

テレポーターの位置関係をマスターしておこう

ボールを取ったら、内部の上層に上がるテレポーターに入る。ここで守りを固めると強いが、下のフロアからのグレネード攻撃には注意したい。ピンチのときは外部に出て、そのまま飛び降りてしまうと時間を稼げる。



←外周の足場にボール持ちを置いて固めるのも○。

Relic レリック

武器をキープしたうえでロケラン置き場を軸に動く

ロケラン置き場(A)、中央基地(B)、ビームスナイパー置き場(C)が支配ポイントになる。BとCは互いに見渡せるので牽制しやすい。さきに武器を回収し、Aを押さえてからBを占領して側面を固め、敵の侵入を止めていこう。



←基地の下の武器も拾って占領すれば篭城もラク。

Terminal ターミナル

乗り物をどこに配置するかがカギになる

マップの中央付近に寄せるように支配エリアが並ぶため、意外と激戦になる。攻撃しやすいところに乗り物を運び、援護射撃していくと制圧しやすい。線路左右の建造物内に通る通路を活用して移動するのも重要だ。



←線路にはさまれた支配エリアを握ることも重要。

質問・おたより何でも来たれ！ 戦士の目安箱 拡張版 EXTENDED

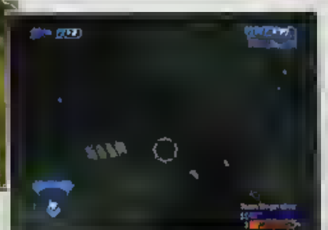
Q：Relicでのことなんですが、基地のスイッチを押していないのに海岸からテレポーターで基地に入られてしまいました。これってなぜですか？

A：それはちょっとしたテクニックを使ってテレポーターに突入しているのだ。まずフタをしてあるテレポーターの上で下を見ながらジャンプし、フタに着地するちょっとまえに空中でしゃがむ。するとジャンプの勢いでフタを貫通し、テレポートできるというわけだ。これは海岸側からでも、基地側からでも可能なテクニックだが、基地でやるときは天井に頭がぶつかるのでタイミングを調整するように。なお、この転送を防ぐには、テレポーターの出口（海岸は攻め側に2キャラ分、基地側は壁と反対に2キャラ分）に乗り物を置いておけばオーケーだ。



↑海岸側の出口封鎖はこのあたり。ワートホグを使ってふさぐといいだろう。

↓基地側のテレポーターの封鎖にはゴーストを用いるといい。乗り物以外のオブジェクトではふさげないぞ。



前号「ココドコ」の答え：マルチプレイヤー：Turf／フラググレネード
ステキな物資当選者：青森県／yupamiraruda クン

あて先：〒102-8431 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Halo！」各係
eメールでの応募：xbox@ml.enterbrain.co.jp

ファントムダストファンクラブ

Phantom Dust LABORATORY 5戦目

まだ見ぬ次世代機に移行している世間に逆らい、まだまだ行くぜ!

世間はXbox 360の話題で浮かれてますが、まだ見ぬ次世代機より目の前の『PD』!ってことで、好評『PD』チーム座談会の第2回目をお届けする。今号も必読!

思いもよらない方向に話しが展開! いったいどうなる連載座談会!?

去る6月7日に行われた『PD』チーム"お疲れさまでした"座談会。前号もかなり危険な発言が飛び交っていたが、ある意味今号はさらにヒートアップ。ここまでリアルに座談会を再現してもいいのか!? いろんな部分で問題提起をしている、業界騒然(?)の座談会第2回目、スタート!

林賢祐氏 線の下の力持ちテストプレイ班チーフ。

菅沼正夫氏 企画。バトル系のシステムをおもに担当。

山本剛彦氏 おもに世界観的なグラフィック担当。

二木幸生氏 『PD』生みの親にしてプロデューサー。



連載座談会第2回 反省しつつ問題提起編

――発売後残念だったことってあります?

二木 いちばん残念だったのは、売れてないことかな。国内で1万本いってないもん。

菅沼 開発当初は、6万本ぐらい売れると思っていたんですよ。ゲームはおもしろいけど、人を選ぶのもわかっていたし、でも好きな人は大事にしてくれるソフトになるだろうなって。結果としてその数字が低いんで、残念です。だから、まだ一般的な評価は得ていないと思っているんですよ。まだ一部のコアな人の評価しか出ていないんじゃないかと。

林 もっと北米で売れるのかと思ったんですけどね……。

二木 延期になったとき、発売中止になったって噂がネットに出たんだって。発売しているのを知らない人もいるみたい。もともと大きく売ってないから、店にもあまりないし。

林 悲しいけどXboxの宿命じゃないですか。いいタイトルでも売れないって。

二木 ゲーム業界全体にいえるよね。一部のゲームを除けば、PS2でもいいタイトルなのに1万本ぐらいってあるし。いま業界の人と集まって飲むと、暗い話しか出ない(笑)。

菅沼 ゲームを作ってもなかなか売れない状況は辛いですよね。

二木 大量に金かけて、大人数でバーッと作るゲームもいいんだけど、シンプルないいアイデアでサクッと作る、そんなゲームをユーザーも求めていると思う。わかりやすくて、ちょっと遊べるゲーム。Xbox 360もそんなゲームが必要だと思うんですけどね。

会社の構造を斬る!?

――そもそも『Halo 2』のあとに発売する予定だったんですよね。

二木 それにあわせてXbox Liveに新しいシステムが導入されるんで、『PD』にも搭載したい。だから『Halo 2』ができるのをずっと待っていたんですけど。まぁけっきょく搭載できなかったんですけどね。

山本 たしかにひたすら待ちましたよね。その時間を利用すればいろいろできたかもしれないですね。

二木 でも新しいマップ、キャラ、スキルを入れると、テスト全部やり直しだし、あの当時ではちょっと不可能かな。みんな疲れきってたしね。

山本 ゲームを作ることじゃなくて、会社に対して疲れてたりして(笑)。

――またそんな、危険な発言を……。

菅沼 いろんな負担が大きいんですよね、ゲーム作りなれていないので、この会社。

二木 構造的な問題もあるんですけどね。人数が多いプロジェクトだったんで、いろんな人がいるわけです。もともとゲームを作る会社じゃないので、Xboxのためにいろんな会社から人を集めているわけじゃないですか。

――梁山泊みたいな感じで?

二木 そうですね。そういう集団なので、どうしてもそれぞれのやりかたがある。すると、かみ合わなくて、こっちが悪い、いやそっちだ、みたいな争いがあちこちで発生するんですよね。

――個性がぶつかり合ってしまうと。

二木 やっぱり以前在籍していた会社ごとにやりかたがあって、用語ひとつとっても違ってたりしますから。そういうのが溜まってくると、問題が起きる。いままで僕がいた会社だと、若い人が入ってきて、育っていって、同じやりかたでゲームを作っていく。先輩後輩があって、よくも悪くも縦の関係がある。余計なことに気を使わなくていいんですけど、MSではそういったところも大変だったかな。

山本 自己顕示欲の強い人が多いんですよ。全員肉食みたいな(笑)。プログラマーとデザイナーでだいぶバトルがありました……。

二木 個性的で能力の高い人が多くて、そういう人が力を発揮してくれたおかげでゲームは無事完成したんですけどね。

菅沼 ぼくは勝手に作業を進めていた派でした。みんなが何言おうと勝手に作っちゃう。だからみんなには迷惑かけたし、みんなは僕のこと嫌いだと思うんですよ(笑)。

一同 (爆笑。)

菅沼 でもそれはしょうがない。信念あるし、仲良しプロジェクトじゃないですから。

二木 えてして仲良しでやっていると、いいゲームにならないことが多いよね。

菅沼 でも、あそこまでぶつからないで、仲よかったほうがいいとは思いましたけど(笑)。よくも悪くも上下関係がないんで、評価基準がハッキリしないのも原因だったのかな。開発から見た会社のスタンスにも納得いかないものがあって、モチベーション維持するのが大変でした。

――いろいろご苦労があったんですね……。

菅沼 でも、いちばんきつかったのは物量。あと3人ぐらい必要ですよね、企画で(笑)。

林 菅沼さん、いつもひとりで仕事やっていた印象があるんですけど。

二木 企画はとにかく少なかった。丹下君(座談会不参加の企画担当)とあと、ひとりふたりでやっていたもんね。僕はプロデューサーの立場になっちゃって、後半は企画の仕事、できませんでしたから。

ゲームバランスは誰の責任?

林 テスターはマックスで16人。僕的にはこの人数で大丈夫でした。期間が長かっただけで。テストプレイは約8ヵ月ぐらいやりましたね。通常アクションなら6ヵ月ぐらいなので、だいぶ長かった印象があります。

山本 開発チーム内でもみんなプレイしていましたよね(笑)。

林 アメリカでもやっていました。

二木 やってたね。ビデオ会議でなんだかんだ言われつつ(笑)。

林 向こう独自のバランス感があって、でもそれをやったらゲームバランス崩れちゃう!ってことも多かったですよね。そのとき「どうします二木さん?」って言ったら「うん、ムリだね」って即答したことあったじゃないですか(笑)。

二木 あったね(笑)。つぎのビデオ会議で「あれはどうなりました?」って言われて、「試したけどダメでした」みたいなこと言ったかな? たぶん試してないけど……。もちろん、役にたったこともたくさんありました。とくに導入部分、チュートリアルに関してはくどいぐらいに言われて、なるほどって思ったし。まぁシナリオモードは、全部ネット対戦のためのチュートリアルなんですけどね。

――なるほど。ではバランスに関しては、皆さんでだいぶ調整したんですね。

菅沼 いえ、バランスに関しては、最終的に僕のほうで決めていました。ある程度意見は聞いたりしますけど、これはこういうものって決めてしまっている部分が多いんです。だから、某掲示板の批判は、全部僕に向かっているんですよ。「二木のバカ」って書いてあると、ごめん二木さんって謝っています(笑)。

一同 (大爆笑。)

菅沼 スキルのバランス関係は意図的にやっていたものもあるんですけど、僕の好みが出ている部分が7割ぐらいかな。あとCPUバカって言われている部分も、僕のせいなんです。時間さえあれば、もうちょっとよくなっていた。必要最低限はできていると思うんですけど、移動をマップの地域で指定するんじゃなくて、座標で指定していれば、もっと動きはよくなっていたはず。

二木 たしかにね。でもそれは時間的に不可能だったでしょ。マップの苦労は多かったな。立体的にして破壊のギミックを入れたので、ひとつのマップ作るのに時間かかったよね。1マップに4ヵ月ぐらいかかってる。

山本 容量も12メガぐらいつかってます。現代っぽい設定なので手間もかかった。

二木 やっぱりXbox Live用の対戦マップも作ればよかった……。本当はもっと種類を入れたかったんですけどね。シンプルなマップとかも入れておけばよかったかな。

――いまのマップはぐるぐるが……。

二木 本当に申し訳ないです。

菅沼 突き詰めないといけなかったですね。レイティングとか引き分けとか、ギブアップとかいろいろできたはずなんですけどね。やっぱり心残りが大きいなぁ……。

次号連続座談会最終回!

欄外で だらだら語るよ!

ラ：今号も無事?メーカーチェックがとおりましたね……。 編：調子に乗って、だいぶリアルに座談会を再現したから、かなり書かれると思ってたけど、あいかわらず男気満載な二木さん。会社で怒られないのかな……。
ラ：こっちが心配しちゃいますよね。 編：掲示板などで指摘されていることや巨大な何かに対してのメッセージ、みたいな部分もあるんだろうな。 ラ：ところで、今号も読者からのお便りを紹介できませんでした……。投稿者が痺れを切らして、投稿内容を掲示板に書き込みしてましたよ……。 編：ギク。本当に申し訳ないです。座談会で思いのほかスペースが足りなくって。えっと、次号こそ……。

あて先 ハガキください。住所、氏名(掲載時のペンネーム)、年齢、電話番号を明記のうえ、右記のあて先まで! 〒102-8431 ㈱エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「PD LABORATORY」係 eメールでの投稿 xbox@ml.enterbrain.co.jp

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE ガレージ

今回のラインナップは"スローライフ"を提唱するかのような変わり[illegible]

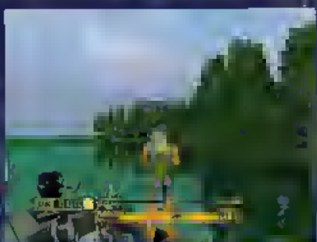
What'sワーコレ
正[illegible]名称World Collection。[illegible]外[illegible]ームをセレクトし，一律低価格で[illegible]リースするシリーズ。ゲ[illegible]ム内容は英[illegible]のままだが，説明書のみ[illegible]本語[illegible]。

Rapala® Pro Fishing

北米の大自然に抱かれつつ淡水魚たちとの知恵比べ!!

Rapala社製のルアー(総数750種以上!)で釣りまくれ。開放感たっぷりのルアーフィッシングゲーム登場!

[illegible]	ラパラ プロフィッシング	[illegible]	スポーツ（フィッシング）
[illegible]	Activision（販売元：マイクロソフト）	[illegible]	Fun Labs
[illegible]	8月4日発売予定	[illegible]	5040円［税込］
[illegible]	HDTV（D2）、5.1ch	[illegible]	[illegible]
[illegible]	SR	[illegible]	全年齢
[illegible]	8ブロック以上	[illegible]	[illegible]



↑登場する魚は，ブラックバスやウォールアイなどの淡水魚が12種類。全部釣り上げたい!!

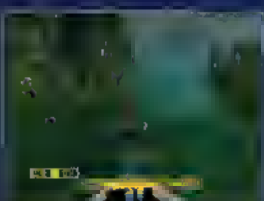
大自然に抱かれてルアーフィッシングを楽しめる，釣りファン待望のソフトがワーコレで登場。"フリーフィッシング"モードで好きなロケーションや天候・時間帯を選んでお気に入りの魚を狙うもよし，"トーナメント"モードで好成績をあげてたくさんのトロフィーやギアに囲まれるもよしの，万能釣りゲーだ。Xbox Liveに接続すれば，釣った魚の総重量ほか，さまざまな成績のランキングをチェックできるぞ。

総面積50万エーカー強の豊富なロケーション

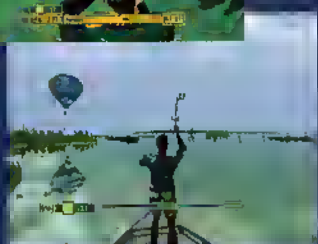
収録されている釣り舞台は，北米のミネソタ州，フロリダ州，カリフォルニア州，アラスカ州，テキサス州の有名な8つの湖（ロケーション数は9）。これらは"フリーフィッシング"モードで自由に選択可能。"トーナメント"モードで特定の条件を満たせば，アマゾン川やドナウデルタといった北米以外のロケーションも登場するぞ!



↑都会のオアシス，ミネトンカ湖。青々と茂る植物が美しい。



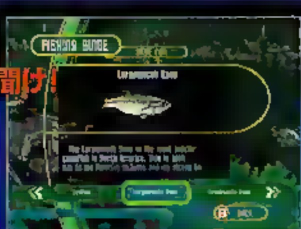
→サクラメント川は，川底が岩石と砂で覆われている。



↑アメリカ南部最大のバスフィッシングロケーションと名高い，フロリダ州オキチョビー湖。

わからないことは FISHING GUIDEで聞け!

魚の種類やロケーションによっては，特定のタイプのギアを選択しないと，まるで話にならない場合もある。そういった情報のヒントは，メインメニュー内の"FISHING GUIDE"項でチェックできる。実際の釣りにも生かせるマメ知識が満載だぞ。



↑アドバイスは当然英語だが，それほど難しい英文ではない。辞書片手に活用しよう。

ゲーム中の基本的な流れはこんな感じ!

1 ボートでフィッシングポイント選択

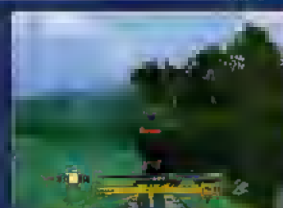
まずは，魚がいそうな場所選びから。ボート操縦モードに切り替えると，ロケーション内の水上を自由に移動できるので，コンパスや風見計を参考にしつつ「ここだ」というポイントに移動しよう。ボートモードとフィッシングモードの切替は1ボタン操作。ちょこちょこ切り替えて具合を確かめよう。



←立ち往生してもーボタンですぐ脱出できるぞ。

2 勢いをつけてキャスティング

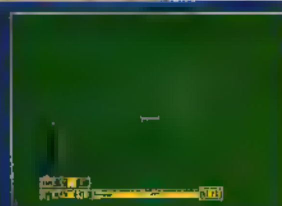
フィッシングモードにしてからの最初の作業は，ルアーを目標地点に投げ入れること。その際のキャスティング操作は，実際の釣りに近い感覚でロッドを動かし，タイミングよくリールをリリースするノーマルタイプと，ポイントを指定するだけで思いどおりの場所にキャストできるイージータイプがある。



←遠くに飛ばすためにはロッドをふる速さも重要になる。

3 ルアーを操作しながら魚を待つ

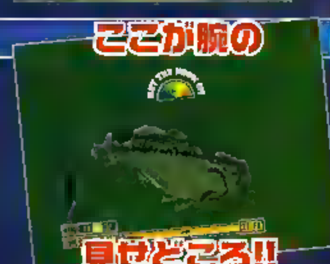
ルアーが着水すると，水中カメラ風のルアー画面に。ぼーっと見ているだけでは魚はかからないので，リールを引いたり，ロッドの動きなどを工夫して，ルアーを"さも生きた小魚のように"見せ，獲物をおびき寄せよう。一瞬カメラアングルが変わったら，近くの魚が興味を持ち始めたという合図だ!



←プレイヤーキャラのロッドの状態は，画面左下でチェック。

4 かかった魚を引き寄せる

魚がルアーに食いついたら，まずは針をしっかりフックさせること。インジケータが示す時間内に，ロッドを手前にグッと動かそう。いざリールを引く段階になったら，釣り糸にかかるテンションの状態に注意しつつ，ときに緩め，ときに力強く引っ張って獲物をたぐり寄せよるのだ。最後まで気を抜くな!!





ATARI Anthology!

テレビゲーム黎明期の熱気がXboxで蘇る!!

アタリ往年の業務用ゲームと、1980年代初頭を席捲した家庭用ゲーム機"Atari2600"用ゲームがてんこ盛り。

アタリ アンソロジー	クラシックアーケード
Atari（販売元：マイクロソフト）	Digital Eclipse
8月4日発売予定	5040円（税込）
HDTV（D3）	1～4人
SR	全年齢
11ブロック以上	―

アメリカの老舗ゲームメーカー，アタリが1970～1980年代に世に送り出した名作，秀作，珍作(?)が，山のように収録されたお得ソフト。グラフィックの見てくれは確かにアレだけど，シンプルなルールと操作系によって生み出されるグルーヴ感は，21世紀になったいま遊んでもなかなかのもの。各ゲームを好みの環境でプレイするためのカスタマイズ機能も充実しているので，大作ゲームの息抜き用にもオススメだ。



↑宇宙空間に見立てたゲームセレクト画面。各カテゴリごとに星座を形成していてウットリ。

各ゲームは5つの特殊モードでのプレイが可能!

各タイトルは，オリジナル版にプラスアルファ要素を加えた状態でのプレイが可能。一定時間内でスコアに挑戦する"Time Challenge"や，ゲーム速度が変化する"Time Warp"ほか，最大5種類のモードが用意されているぞ。気分を変えて遊びたいときなどに利用しよう。



←画面がサイケっぽくなる"Trip"は超オススメ!!

収録85タイトル全リスト

Arcade Originals 業務用タイトルの興奮をそのまま再現

- Asteroids
- Asteroids Deluxe
- Atari Black Widow
- Atari Red Baron
- Atari Space Duel
- Battlezone
- Centipede
- Crystal Castles
- Gravitar
- Liberator
- Missile Command
- Pong
- Super Breakout
- Tempest
- Lunar Lander
- Major Havoc
- Millipede
- Warlords

Arcade at Home 業務用タイトルのアタリ2600移植版

- Asteroids
- Battlezone
- Breakout
- Centipede
- Crystal Castles
- Gravitar
- Millipede
- Missile Command
- Super Breakout
- Video Pinball
- Warlords

Action これぞテレビゲーム! といった作品群

- Atari Air・Sea Battle
- Atari Combat
- Atari Dodge 'Em
- Atari Flag Capture
- Atari Outlaw
- Canyon Bomber
- Circus Atari
- Demons to Diamonds
- Desert Falcon
- Human Cannonball
- Off the Wall
- Radar Lock
- Sky Diver
- Atari Submarine Commander

Adventure 制作者が仕掛けた謎を解き明かせ!

- Atari Adventure
- Haunted House
- Swordquest: Earthworld
- Swordquest: Fireworld
- Swordquest: Waterworld

Casino 運を天に任せたギャンブル性の強いもの

- Blackjack
- Casino
- Slot Machine

Mind 思考型ゲーム全般……というべきか

- Atari 3D Tic Tac Toe
- Atari Math Gran Prix
- Atari Maze Craze
- Atari Video Cube
- Backgammon
- Fun With Numbers
- Hangman
- Atari Surround
- Video Checkers
- Video Chess

Racing クルマを運転する醍醐味を極端に凝縮

- Atari Slot Racers
- Sprint Master
- Steeplechase
- Atari Night Driver
- Atari Street Racer

Space 宇宙を舞台にした家庭用オリジナルもの

- Atari Star Ship
- Quadrun
- Stellar Track
- Atari Space War
- Star Raiders
- Yars' Revenge

Sports 実在のスポーツ競技を忠実(?)に再現

- Atari Home Run
- Bowling
- Double Dunk
- Football
- Golf
- Miniature Golf
- Realsports Baseball
- Realsports Football
- Realsports Tennis
- Realsports Volleyball
- Atari Super Baseball
- Atari Super Football
- Video Olympics

本コーナー担当者厳選! おすすめタイトルピックアップ&レビュー

Atari Adventure (Adventure)

2D迷路を移動して，落ちているアイテムを使いつつ（同時に持てるのはひとつだけ），ゴールへの道のりを切り開くゲーム。制作者が意図した謎以前に，ゲームの仕組み自体を手探りで捜していかなければならないのがスリリング。これまで培ってきた"ゲームセンス"をフルに導入して，活路を見出そう。



謎だらけの世界を徘徊

Major Havoc (Arcade Originals)

敵要塞を護衛する編隊と戦うシューティングモードと，侵入した敵要塞に爆弾をセットして脱出するアクションモードが楽しめる，ワイヤーフレームCGタイトル。往年のファミコンソフト「機動戦士Zガンダム ホットスクランブル」の元ネタと思われる作品……と説明してどこまで通じるかは，はなはだ疑問。



ひと粒で二度おいしい

Atari Home Run (Sports)

いくつか収録されている野球モノの中で，もっともシンプルなシステムのタイトル。緩急自在過ぎの投球操作，打球を捕ったら打者にそのまま突進するのが気持ちいい守備操作など，一度ツボにはまったらトリップすること間違いなし。対CPU戦はバカみたいに強いので，シャレのわかる相手との対人プレイ推奨。



野球の原初的興奮か!

Atari Surround (Mind)

どんどん伸びていく胴体や壁にぶつからずに，長時間持ちこたえることを対戦相手と競い合うゲーム。対人では，いかに相手を不利な地形に追い込んでいくかがアツい。移動スピードがじわじわ速くなっていくモードでプレイすると，ちゃんと制御できるかという自分自身との戦いにもなってくるからおもしろい。



目指せ"壁際の魔術師"

Atari Outlaw (Action)

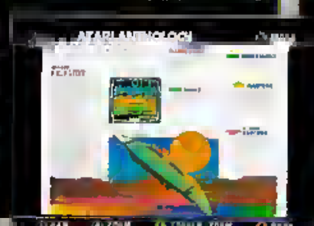
向かい合ったガンマンどうしの撃ち合い。さきに規定回数を命中させたほうが勝ち。弾は壁に反射させることもでき，極めた者どうしの対人プレイはかなりヒートアップする。ふたりのあいだの障害物は，サボテンやほろ馬車などをセレクト可能。これらを効果的に利用することで，さらなる高みへと上がることができる。



撃たれるまえに撃て!!

ボーナスマテリアルでゲーム史のお勉強!?

収録タイトルのマニュアルの取り込み画像や，当時の開発者の貴重なインタビュー映像といった，マニア垂涎の貴重な映像集は，メインメニュー画面でいつでも呼び出し可能! そのすべてを楽しむには相応の英語能力（読解／ヒアリング）が必要だが，ざっと見流しているだけでも十分雰囲気を味わえるぞ。





海の向こうの濃い口なゲーム情報をお届け！

海外ゲームMANIAX

Vol.34

暑い日は、冷たいジュースより熱いお茶のほうが涼しくなれるとか。というわけで今回も、熱々の最新海外ゲーム情報をガブ飲み！

海外のXboxゲームはこれからが旬！ 今後の注目タイトルを先取り大紹介！

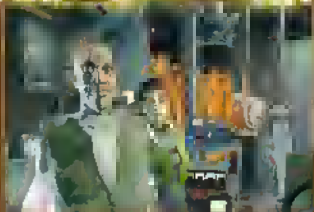
日本では早くも次世代の話題がメインになりつつあるXboxだけど、北米を始めとする海外では，現行機もまだまだ元気！ いつになるかわからない超絶なゲームより、もうすぐ遊べる楽しいゲームのほうがいいじゃない！ 今回は、いま期待の海外ゲームをまとめて紹介するぞ！

Half-Life 2
ハーフライフ2

発売：Electronic Arts
開発：Valve Software
10月発売予定

昨年度の最優秀FPSがXboxに降臨！

仕掛け満載のマップ、先を読ませないシナリオなどで絶賛された人気FPSの続編。前作に引き続きゴードン・フリーマン博士となり、異形のエイリアンと戦いをくり広げる。ドラム缶を爆破して橋を落としたり，鉄塊で足場を作って砂地を突破したりと，リアルな物理法則に則ったアクションも楽しい。



↑特筆すべきはキャラの顔。細かな表情の表現は，現存するゲームの中でも出色！

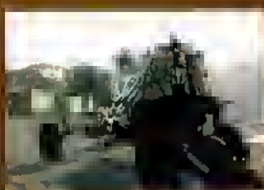


迫り来る謎の生物！ その思惑とは……!?

←↑息をのむほどクオリティーの高い3D映像。これがリアルタイムで動く動く。



←落ちている物体を弾として撃つことも可能。



←乗り物のモデリングもとんでもなく緻密！

ここがMANIAX モニターの中に"街"がある！

圧倒的な臨場感を誇る，その映像美。周囲が美しく映り込むガラス，建物に落ちる影，どんよりと曇った空，枯れ果てた街路樹など，見渡す限り，あらゆるオブジェがハイレベル。こんな実写にも引けを取らない街並で遊べるのだから，Xboxの潜在能力というか，技術の進化ってスゴイものデス，ハイ。



Serious Sam II
シリアス サム 2

発売：2K Games
開発：Croteam
10月発売予定

見た目から強烈すぎる敵ども！ そこにシビれる憧れるッ



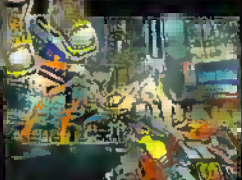
"ひたすら避けて撃ちまくる"というシューティングの根元的な楽しさを追求した（？）FPSシリーズの最新作。一直線に突っ込んでくる見た目も思考もおバカな敵，開放感たっぷりの広い野外ステージなど，シリーズ独特のヘンな持ち味は今回も健在！



←目隠しして両手に歯車を持つ敵。このセンスがたまらん！



←のどかな畑も，一瞬で火の海に……!?



←新たに近未来風の都市でのバトルもあり。

ここがMANIAX 考えるんじゃない，撃つんだ！

謎解きはほぼ皆無，撃つ行為に集中できるのが魅力。アホみたいな数で押し寄せてくる敵をとにかく撃て！

Commandos Strike Force
コマンドス ストライク フォース

発売：Eidos Interactive
開発：Pyro Studios
9月発売予定

俺たちゃ無敵の"コマンドス" FPSでもやることぁ同じ！



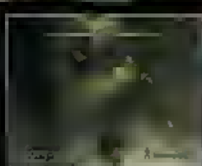
特殊部隊をリアルタイムに切り替えながら任務を遂行していく『Commandos』がFPSとして新生！ パズル要素満載のステージ構成など，シリーズの魅力は継承しつつ，臨場感がさらにアップ！



←昔の面影はまったくないが，中身はしっかり『コマンドス』。



←↑スパイ，スナイパー，グリーンベレーの3人を切り替えながら戦うのだ。



←通信設備に侵入するなど，渋い任務が多数待ち受ける。

ここがMANIAX じっくり考えて最善の策を！

"最小限の行動で最大の戦果をあげる"というシリーズの魅力を，FPSのシステムでどう再現しているのかに注目！

注目タイトルはまだまだ多数！歴史に名を残すのは果たして？

超大作とまではいかなくても、注目すべき海外ゲームはまだまだある。もしかしたら、未来のミリオンタイトルも隠れているかも!? 現行機の技術が円熟期を迎えたいま、ハイレベルな海外ゲームを遊ばないのはもったいない。引き続き、編集部的に気になるタイトルをひと足早く紹介！

Mortal Kombat : Shaolin Monks

モータルコンバット シャーリン モンク

発売：Midway 開発：Paradox Dev 9月発売予定

おなじみ『Mortal Kombat』シリーズ最新作は、従来の対戦格闘から3Dアドベンチャーに変身。リュウ・カンまたはクン・ラオを操り、迫り来る敵を多彩（かつ残虐）なアクションで粉砕せよ！



←↓主人公以外にも、シリーズの人気キャラはもちろん登場する。

Far Cry Instincts

ファー クライ インスティンクツ

発売：Ubisoft 開発：Ubisoft 8月発売予定

PCからの移植となる、南国の孤島を舞台にしたFPS。突然戦いに巻き込まれたボート屋の船長ジャックとなり、生き残るため銃を手に取れ！ Xbox版オリジナルのシナリオも追加収録予定。



←↓PC版で話題になった美しい映像も再現。南国の空気を堪能しよう。

Kingdom Under Fire: Heroes

キングダム アンダー ファイア ヒーローズ

発売：Microsoft 開発：Phantagram 2005年第4半期発売予定

日本でも発売された『キングダムアンダーファイア』の続編が早くも登場。エレンやルパートといった前作のサブキャラクターたちの過去の活躍が描かれる。マルチプレイも最大6人まで可能に！



←↓舞台は前作の5年まえ。副官たちの過去がいま明らかになる！

MotoGP URT 3

モトジーピー ユーアールティー3

発売：THQ 開発：Climax 8月発売予定

人気のバイクレースシリーズ第3弾。2004年度のMotoGPのライダーやコース、バイクを忠実に再現。グランプリやタイムトライアル、クイックレースなど全6種のモードを搭載。



←好評だったマルチプレイも継承、最大16人同時にレース可能だ。

The Matrix: Path of Neo

ザ マトリックス：パス オブ ネオ

発売：Atari 開発：Shiny 11月発売予定

映画『マトリックス』シリーズ三部作から、爽快なバトルシーンだけを抽出して再現。主人公のネオになりきって超人的なアクションの数々が楽しめる。オリジナルシーンもあり？



←公開当時、話題になった、ネオ対100人のスミスの戦闘シーンも！

担当Eとライター Bの売れ筋トトカルチョ

B てなわけでこの先の期待作をガガッと取り上げてみましたが、Eさんはこの中だと、どれが売れると思います？

E やっぱり『Half-Life 2』でしょ。必要スペックの関係でPC版が遊べない人も、Xbox版ならノープロブレムだし。

B 家庭用の強みですね。ネームバリューのある『Mortal Kombat : Shaolin Monks』もいい線いきそうかと。映画『007』の新作『From Russia With Love』（EA）も内容安定度は高そうですね。

E 海外はコアなファンが多いからね。って、よく見ると続編ものが多いな。

B 今回は紹介できなかったけど、オリジナル新作もありますよ。ホラータッチの『Darkwatch』（カプコン）とか、過激な箱庭系の『25 to LIFE』（アイドス）とか。

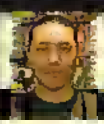
E やっぱり勢いあるね、海外は。うれしいやら、悲しいやら、微妙だなぁ。

B 僕は楽しけりゃ国内外問わず。近々の発売予定タイトルは下記をチェック！

近々の新作タイトル（7月19日現在）

- ●Fantastic 4 （発売：Activision 開発：7 Studios）
- ●Charlie and the Chocolate Factory （発売：2K Games 開発：High Voltage Soft. / Backbone）
- ●FlatOut （発売：Empire Interactive / VU Games 開発：Bugbear）
- ●Sid Meier's Pirates! （発売：2K Games 開発：Firaxis Games）
- ●Classified: The Sentinel Crisis （発売：Global Star 開発：Torus Games）

メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？



Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館 所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

『Destroy All Humans!』（リージョンフリー版）がダントツに売れています！ 市街を疾走するレース『Juiced』（リージョンフリー版）も、やっと発売されました。これ、もとはAcclaimが開発していたのですが、昨年の倒産騒ぎで版権がTHQに移ったというイワクつきのソフトです。リージョンありの中では、やはり『GTA San Andreas』（北米版）ですね。カオス館では夏休み中何かしらセールを行っているので、掘り出し物が見つかるかも!? ぜひお越しを！ （7/14取材）



←宇宙人になって人間をさらう『Destroy』。

海外ゲーム投稿団

●気の早い話ですが、Xbox 360でも現行機のようにリージョンはあるのでしょうか？ また、360で現行機のソフトを遊ぶ場合のリージョン制限は？ 毎日ぐっすり眠れるけれど、気になります。

（福岡県 ノーチェイサー）

——当然リージョンは……ある!? 正式な情報が判明次第、お伝えしていきますよ。

ライアンのアメリカとチート



Ryan Payton

先日行われたメジャーリーグのホームランダービーは、とくにおもしろかった。それは選手がインチキをしていなかったから。昨年まで、多くのメジャーリーグの選手はステロイドを使って筋力を増強し、ホームランを打ちやすくしていた。結果、マーク・マクガイアやサミー・ソーサなどは、それまでのホームラン記録を破ることになった。しかし今年、薬物禁止によって、以前強かった選手は弱くなり、体も細くなった！（たとえばヤンキースのジェイソン・ジアンビーやマリナースのブレット・ブーン）

なぜ、アメリカの選手はステロイドを使うの？ インチキをしてやるゲームは、それでもまだ楽しいの？ アメリカのXbox Liveプレイヤーは、チート（＝不正行為）をするヤツが多い（日本と比べて）。『Halo 2』ではチーターが多すぎるので、開発者たちはいま本当に困っている。パッチを強制的に当てても、すぐにハッカーが新しいチート方法を見つけてしまう。そういったハッカーは、ほとんど欧米の出身のようだ。私にその理由はわからないが、いくつか考えはある。ひとつは、アメリカの学校の文化だ。最近の調査によると、アメリカの高校生の四分の三は試験でカンニングをしたことがあるという。この統計率は高くない!? ふたつ目は、一般的な日本人は、まだPCがそれほど得意ではないということ。Xbox Liveを改造するには、PCの知識も必要になるだろう。

Xbox 360のLiveバージョンはよりセキュリティーが強化され、『Halo 3』のLive対戦はチーターの心配はなくなるのだろうか？

米シアトル出身のライター。いま、故郷でごろごろしてます。シアトルの夏は最高！ PCを作って、『Half-Life 2』をクリアーしました。このXbox版は日本でも出るのかな？

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

※本誌7月号「E3みやげ・PLAYBOY特製ドレスアップスキン」プレゼントの当選者は新潟県の長谷川 浩クンです。おめでとう！ 多数のご応募、ありがとうございました。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Live で使える英会話講座 第16回

ゲームにまつわる英単語から、アメリカのゲーム文化を理解していこう。今回は、読者からお便りが寄せられた3つの単語を紹介。



略歴紹介/Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ・アソシエイトアカウントマネージャ。Xbox 360の発売に向けて、いよいよ忙しさも急加速!?

英単語からアメリカのゲーム文化を紐解く!"あめりかん・げーむ・わーど"スペシャル!!

ウィリアム:こんにちは!
生徒:暑い! 本当に暑いですねえ。先生。こう暑いと頭がぼーっとして勉強にも身が入りませんよ〜。
ウィリアム:(苦笑)。うだるように暑い日のことを、英語では"dog day"と言うんだけど、確かにこれだけ暑いと、頭の回転も鈍るというものだね。そこで今回は、ちょっぴり趣向を変えて、"あめりかん・げーむ・わーど"特集でいこうかと思うんだ。
生徒:夏休みスペシャルですね!?
ウィリアム:読者の方からリクエストがあった、3つの単語についてお答えしていくよ。これで、アメリカゲーム文化に対する理解を深めてね。

oppression

「日本だと、罪を犯した人がゲームをプレイしていたというだけで、ゲームが必要以上に槍玉に挙げられることが多いのですが、アメリカではどうでしょうか?」(埼玉県/パルプヘッドさん)

生徒:確かに日本では、凶悪犯罪を犯した人がゲームを遊んでいた……ということがわかると、必要以上にクローズアップされる傾向が強いですね。
ウィリアム:そのへんは、アメリカでも事情は似ているね。数年まえに高校生が自分の学校で殺人事件を犯したときには、その生徒がよくFPSをプレイしていたために、けっこう大きく取り上げられたりもしたんだ。"oppression"(弾圧、圧力)はあるね。
生徒:日本だと、このあいだ『グランド・セフト・オートIII』が神奈川県から有害図書に指定されましたが……。
ウィリアム:アメリカでも似たような動きはあるよ。『グランド・セフト・オート』は新作が出るたびに、必ずどこかの団体からクレームが出ているんだ。
生徒:ことさら日本だけが意識過剰というわけではなさそうですね。年齢区分はアメリカのほうが進んでいるように思いますが-----。
ウィリアム:Ratingはアメリカのほうがしっかりしているね。近年は日本も取り組むようになったけど、やはりショップも含めて、そのへんの意識はアメリカのほうがしっかりしているだろうね。まあ、映画とかに比べると新しいエンターテインメントなので、定着するまでに時間はかかるかもしれないね。影響力の検証も含めて。

retro games

「アメリカには"なつかしのゲーム"みたいなものはあるのですか?」(愛知県/梅木崇宏さん)

生徒:アメリカにはなつかしのゲームってあるんですか?
ウィリアム:あるよ。"retro games"というんだ。ゲーム通の人にはこれで通じるよ。一方で、"old games"という言いかたもある。これは、字義どおり"古いゲーム"くらいの意味で、忘れられてしまった、古くさいゲームのことを指す。あまり価値のないということだね。で、古典的に価値のあるゲームのことは、"classic games"っていうんだ。
生徒:中古ソフトもありましたよね。たしか"Pre-Owned"と言うんですよね?
ウィリアム:そうだね。ただし、アメリカでは"Pre-Owned"は最近のソフトがほとんどで、"retro games"を買おうと思ったら少し苦労することになる。いまでも人気があって、よっぽどたくさん流通していたソフトでないと、めったに市場に出てくることはないんだ。
生徒:アメリカには秋葉原みたいなところはないのですか?
ウィリアム:ない。ただし、イーベイというネットオークションはあって、そこでは"classic games"をけっこう扱っているよ。たとえば、サターンの『AZEL パンツァードラグーンRPG』なんて、200〜300ドル(日本円にして約22000円〜33000円)で取引されているんだ。
生徒:それはすごいですね。

> **old games**
> いわゆる古いゲーム。その存在を忘れられてしまったゲームのこと。
>
> **retro games**
> "old game"よりは少し肯定的。日本で言うところのなつかしのゲーム。
>
> **classic games**
> 古典的な価値のあるゲーム。ネットオークションで高値で売買される。



Understanding American gaming culture is a great way to became familiar with English. Game on!
(アメリカのゲーム文化を覚えて、英語により親しもう!)

game title

「同じゲームでも、日本と海外では異なるタイトルが多いのですが、なぜですか?」(東京都/やまっくすさん)

ウィリアム:これは映画でもある程度共通していることなんだけど、単純に意味を置き換えても通じない-----というケースがけっこう多いんだよね。代表的なところでは『ねずみくす』。英語では『Sneakers』なんだけど、"潜入者たち"くらいの意味合いだね。
生徒:ゲーム内容を考えてのネーミングかもしれないけれど、原題のユーモラスさを消してしまっている気も-----。
ウィリアム:日米でヒットした『ダブルスティール』も、"ダブルスティール"という単語はアメリカでは意味が通じないので、『Wreckless: The Yakuza Missions』になっている。
生徒:"Wreckless"は造語のようですね。
ウィリアム:有名どころでは、カプコンの『バイオハザード』は、『Resident Evil』だね。"バイオハザード"はアメリカでも通用する単語なんだけど、商標登録の兼ね合いでそうなってしまったんだ。アメリカでは映画も大ヒットになるくらいの人気を博したので、いいネーミングだったと言えるだろうね。
生徒:ネーミングも文化の違いを思わせて興味深いですね。



←日本ではかわいいタイトルの『ねずみくす』だが……。

日本語タイトル	英語タイトル	ネーミングの由来など
カンフー パニック	Kung Fu Chaos	原題の'Chaos'が邦題では'パニック'に。'Chaos'では日本語ではわからないだろうという配慮から。
戦国無双	Samurai Warriors	西洋でもなじみの深い'Samurai'をタイトルにもってくることで、イメージを膨らみやすくした。
ダブルスティール	Wreckless: The Yakuza Missions	"ザ・ヤクザ-ミッション'というのがいかにもアメリカらしい? このネーミングで大ヒットに!?
鉄騎	Steel Battalion	英語タイトルは'鋼鉄の大隊'くらいの意味。翻訳しづらい日本のタイトルの意をうまく汲んでいる。
天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	Amped: Freestyle Snowboarding	'Amped'はスノボー関係の造語。そのまま訳しても意味は通じないので、思い切ってイメージで。
ねずみくす	Sneakers	翻訳不能な"ねずみくす'が'Sneakers(潜入者たち)'に。苦労がしのばれるネーミングだ。
Whacked! ギリヤバ!乱脈パーティーテレビ!	Whacked!	'Whacked'は'むちゃくちゃ'くらいの意味。日本語で意味が通じないので、サブタイトルでフォロー。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

「近ごろタイトルが少なくて----」などと嘆くヒマはありません! Xbox Liveも好調なこのコーナーでは引き続きベイカン先生に教えてほしいフレーズや単語などを募集しています! アメリカのゲーム文化などで知りたいことがあれば、合わせてどうぞ。採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼント。はがきに、①住所、②氏名(誌面掲載時のペンネームも)、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「おしえてベイカン先生」係まで。

Xbox Live Arcade 最新情報コーナー

ライブアーケードジャーナル

Live Arcade Journal

6月配信タイトル

6月に配信されたのは、ステージクリアー型アクションゲーム「Dino And Aliens」と、ライブ対戦が可能な「ThinkTank」。今月はこの2タイトルを紹介しよう

遊ぶために絶対必要な 専用ディスクの入手方法

Xboxオフィシャルサイトにある Xbox Live Arcadeコーナーにアクセスして、申し込みフォームに必要事項を記入すれば、一週間程度で専用ディスクが無料で届く。デモ版ならオフラインでも遊べるタイトルが多数収録されているぞ。



Xbox オフィシャルサイト

http://www.xbox.com/ja-JP/livearcade/default.htm

Dino And Aliens

ディノ アンド エイリアンズ

ジャンル：アーケード

■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

ダウンロード料金 980円（税込）

3タイプの爆弾で進め！

ディノを操作して、エイリアンを全滅させていくアクションゲーム。ディノの武器は、遠隔操作で爆発したりバウンドして遠くに投げ飛ばせたりする、特徴の異なる3種類のボム。ボムの特徴に合わせて使い分けていくことがクリアーへの鍵だ。フィールドに落ちている爆弾を拾えば補給できるが、もし丸腰となってしまったら、自身の足でキック！　ただし、かなりの短足なので、相手からの攻撃も覚悟しなくてはならないぞ。ダメージを受けたら、りんごやパイナップルを食べてライフを回復しよう。

黄 ノーマルボム

最初から使えるシンプルなボム。設置すると一定時間で爆発するので、その場を離れよう。



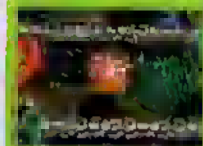
青 ラジコンボム

設置したあと、もう一度ボタンを押すと爆発する。好きなタイミングで爆発させられる。



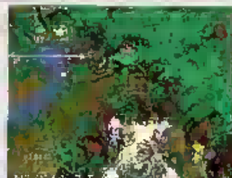
赤 バウンドボム

進行方向にバウンドして転がっていくボム。離れた位置から敵に向かって投げつけろ！

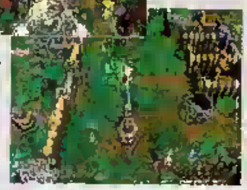


ギミックを賢く利用

ディノの攻撃方法は爆弾とキックだけでなく、フィールド上のギミックを利用して敵を倒すこともできるのだ。レーザー砲台は、バッテリーをセットするとレーザーを一定方向に発射する。反射板を利用すれば角度を変えたり、可動タイプのレーザー砲台なら押して移動させて敵を倒していくこともできるぞ。



←レーザー砲台を稼働させるには、まずバッテリーを押せ。



→ただしレーザーに当たると相当のダメージを受けるので注意！

俺たちを甘く見るなよ

ディノを邪魔するのは、コミカルなエイリアンたち。フォークで刺[illegible]ンヨーディーを始め、銃を[illegible]つスナイパーや、近づくと電子ビームでダメージを与えるロング[illegible]イズなど、ゲームを進めるにつれてするがしこい敵が登場する。敵の動きを理解して、ボムを使い[illegible]けで全滅させていこう。



←フォークで攻撃してくる、虫歯菌のようなシヨーディー。



→ロングワイズは近づくと電子ビームを撃ってくるぞ。

Think Tank

シンク タンク

ジャンル：アーケード

■プレイ人数：最大6人
■Xbox Live：オンラインマルチプレイ、スコアランキング

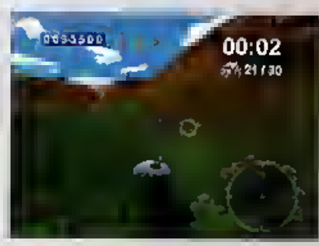
ダウンロード料金 980円（税込）

脳みそを巡ってドンパチ

エイリアンに奪われた兵士の脳みそがタンクの上に乗せられている！　タンクを破壊して脳みそを取り戻せ！……という、すごいストーリー設定。ルールは簡単で、タンクを操作して敵タンクを破壊していくというもの。画面中央のロックオンカーソルを敵に近づけると自動で敵が補足され、あとは撃てばオッケー。ひとり用のアーケードモードでは、多くのポイントをあげるのが目的で、敵をすばやく連続で倒すとボーナスが加算される。フィールドには、タンクが通過するとスピードアップしたり、ジャンプするパッドがある。大いに活用して敵を混乱させて戦え！



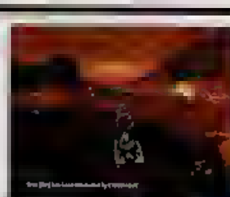
↑敵を倒してステージを進めていくシングルプレイのアーケードモード。



↑選べるのはタンクのみならず。いずれUFOも操作できるようになるぞ！

ライブ対戦でもドンパチ

オンラインマッチでは、最大6人までゲームに参加して遊べるぞ。選べるルールは2タイプで、バトルモードでは対戦相手を倒してポイントを稼いでいき、もっとも高いスコアをあげたプレイヤーが勝利する。もうひとつのスクラムモードでは、たったひとつのスクラムボールを持って指定のゴールに入れれば得点となる。熾烈なボール争奪戦が展開するぞ。



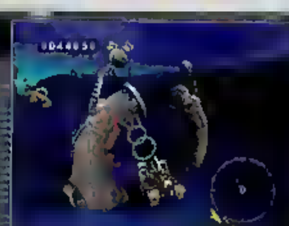
←バトルモードは、他プレイヤーをひたすら倒してポイントを上げていく。



→たったひとつのスクラムボールを取り合ってゴールを目指す、スクラムモード。

補給を忘れずに

タンクの銃弾はいずれ弾切れを起こすので、補給も忘れちゃいけない。フィールドには、大地から生えた2本の角のようなリロードステーションがあって、ここを通過すると弾が[illegible]される。レーダー上のリロードステーション[illegible]滅したら、弾切れ[illegible]こすまえにリロードを急げ。



↑弾が切れては戦えない！　リロードステーションで補給するのだ。

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.10

今回は、杉並区とマイクロソフトによる、Xboxを活用しての教育現場での取り組みを紹介!! ゲーム機がもたらす新たな教育の可能性とは? ちょっぴりマジメモードでお届け



杉並区教育委員会
事務局次長
佐藤博継氏
杉並区教育委員会にあって、XboxおよびXboxビデオチャットの小中学校への導入を主導した。ゲーム機を通じて、教育現場の活性化に取り組む。

NPOスクール・アドバイス・ネットワーク理事長
杉並区学校教育コーディネーター
生重幸恵氏
民間という立場から、杉並区の学校教育にさまざまな提案を行うコーディネーター。今回のプロジェクトは、氏のひと言から始まった。





マイクロソフト Xbox事業本部
事業開発部
大木和彦氏
日本で企画されたXbox ビデオチャットを取り仕切る。いわば、Xbox ビデオチャットの産みの親。ほかに、数多くのユニークなプロジェクトを担当する。

Xboxビデオチャットが教育現場に導入される! ゲーム機+教育現場の新しい可能性を検証する

マイクロソフトが"Xboxの教育的利用の推進"を目的として、80台のXboxを杉並区に提供した。同区では、ビル・ゲイツ氏の講演をXboxビデオチャットで中学校に中継するなど、早くもXboxを使っての授業に積極的な取り組みを見せている(9ページの記事を参照)。教育現場に家庭用ゲーム機が導入されるなんて、ひと昔まえまでは考えられなかったこと。ことの経緯が気になった記者は、さっそく杉並区に出かけ、3人のキーパーソンに話を聞いてみた。

教育現場の活性化のためにも Xboxの導入は有効だった!

――Xboxを導入した経緯を……

生重 杉並区では、民間人が"コーディネーター"として、教育現場にさまざまな提案をしています。そこでスタッフのひとりがXbox ビデオチャットの存在を知りまして、「学校に導入したら有益なのでは?」という話になったんです。それで、杉並区の教育委員会に相談に行きました。

佐藤 ゲーム機を離れて、ツールとして見た場合、Xbox ビデオチャットは非常に魅力的でした。いろいろな可能性があるだろうということで、導入するまえから、アイデア段階ですでに盛り上がっていましたね(笑)。

生重 著名人の講義を生徒に聞いてもらうとか、プラネタリウムの映像をビデオチャットで流すとか、教育現場への応用はいくらでも考えられましたね。ほかにも、姉妹校の提携を結んでいる、韓国の中学校との交流に活用したり……。

佐藤 ただ、教育現場なので話し合いを何回も重ねて、慎重に導入を進めていきました。インフラの整備という問題もありましたし(笑)。

――結果として、多くの教育現場で有効性が認められた

生重 「これは使える」と多くの方が思ってくださったことは間違いないと思います。それがあったからこそ、半年間という短い期間で導入まで結びつけることができた。

佐藤 教育現場の活性化という意味でも、ビデオチャットの導入は有効なのではないかと思っています。授業の幅が広がりますからね。

――ひと昔まえまでは、学校にゲーム機が導入されるなんて、あまり考えられなかったことですが……

生重 ゲーム機に対して肯定的ではない親御さんがいることは事実です。ですが、いまの子は、ゲーム機に囲まれた環境で生まれてきて生活しているということは否定できない。ならば、道具として、そういったゲーム機をうまく使いこなせるようになったほうが建設的だと思うんです。

佐藤 ゲームの知識を身につけて、どんな使いかたができるかを知る、"ITリテラシーの教育"という立場から見ても、Xboxは非常に有効です。Xboxは教育のIT化を推進する意味でも、大いに期待しています。

大木 そのへんの教育に対する意識は、杉並区さんはとても進んでいるのではないでしょうか。だからこそ、今回のXboxの導入はあり得た。

ビデオチャットが可能にした生徒たちの生き生きとした授業

――Xboxを導入しての感触は?

大木 ものすごいうれしかったのは、ビデオチャットを使った授業は、生徒さんの反応がとてもよくて、みなさん生き生きとしていたことですね。

生重 自分の行動に、画面の人がリアクションしてくれることに、子供たちはすごい反応していましたね。インタラクティブって、こういうことなのかなと思いました。

大木 先生方もかなりの手応えを感じられたようで、「こんなにおもしろい授業は久しぶりだった」とおっしゃっていただけました。

――今後の展開などはどうですか?

生重 1回だけで尻すぼみ……ということでは意味がないので、今後もコンスタントにXboxを活用した授業を展開していきたいですね。

佐藤 教育現場をサポートするツールとして、Xboxにどのような可能性があるのか、今後も積極的に取り組んでいきたいと思っています。

大木 昨今、ゲーム機の悪い側面ばかりが強調されていますが、それをなんとか変えたい。子どもたちが将来憧れる職業の1位はゲームクリエーターなのに、ゲームが悪者扱いされる傾向がある。それを覆すためにも、ゲームの使いかたの幅を広げながら、イメージを変えていきたい。まずは、杉並区を足がかりに地道に取り組んでいきたいですね。



←杉並区泉南中学校と東原中学校で特別授業が行われた。まずは、都内にて実施されたビル・ゲイツ氏の講演を両校にビデオチャットにてナマ中継。その後は、両校によるディスカッションが。

取材後記

少なくとも、記者が子供のころは、教室に家庭用ゲーム機が入り込むなんて信じられなかった。そういう意味では、教育現場も変化しているんだなあ、と実感。それとともに思うのは、家庭用ゲーム機の進化。今回の教育現場への導入は、Xboxにビデオチャットが搭載されていたからこそ実現できたこと。そういった意味では、家庭用ゲーム機の用途も広がっているのだ。さらに用途が広がった家庭用ゲーム機が、ゲーム業界以外と結びつくことで、どのような新たな可能性が生まれてくるのか、大いに期待したい。世間は次世代機の話題で騒がしいけれど、地に足のついた取り組みこそが有効である……そんなことを実感させたXboxの教育現場への導入だった。

XboxイチオシSHOP @ファミ通Xbox

第7回 ロムハウス志木店

Xboxのソフトを買うならココがオススメ!

Xboxの関連アイテムをきっちりと取り扱う、全国のゲームショップを紹介するコーナー。今回は激戦区の首都圏にあって、ひときわ大きな存在感を放つロムハウス志木店をお届け。Xboxユーザーに人気の同店に迫る!

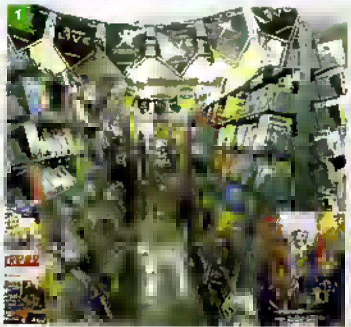
熱心なXboxユーザーも大満足の店舗を紹介 圧倒的な品揃えの根底にあるのは、Xboxへの愛!!

「Xboxはゲーム好きのためのハードだと思っているんですよ」と断言するのは、ロムハウス志木店の店長・鈴木博さん。「いちゲームファンとしても、そんなXboxを盛り上げないわけにはいきませんよね」――という言葉を裏付けるように、店内にはXboxのタイトルが誇らしげに並ぶ。現時点で入手可能なXboxのタイトルは、系列店から回してもらってでも在庫するようにしているという。その品揃えは近隣にも類を見ないほど。現状の市場規模から見れば、ある意味"過剰"とも言えるそうした在庫量は、鈴木店長の情熱に支えられてのもの。「個人的にXboxが大好きなんですよ。私は、この20年来生粋のゲームマニアなのですが、Xboxにはマニア心をくすぐる何かがあるんです(笑)。マニアが商売をしてはいけないのでしょうけれど」と語る氏だが、同店の充実した品揃えを聞き及んでか、Xboxファンの来場者は着実に増えているようだ。氏の"Xboxへの想い"が込められた棚に、多くのユーザーが惹きつけられただろうことは間違いない。「Xboxユーザーの方に喜んでいただけるのがなによりの幸せなので、将来的には海外タイトルの入荷なども考えています。採算は度外視しても」という鈴木氏。「Xboxの棚を整理しているときがいちばんの幸せですね(笑)」という氏の笑顔がまぶしかった。

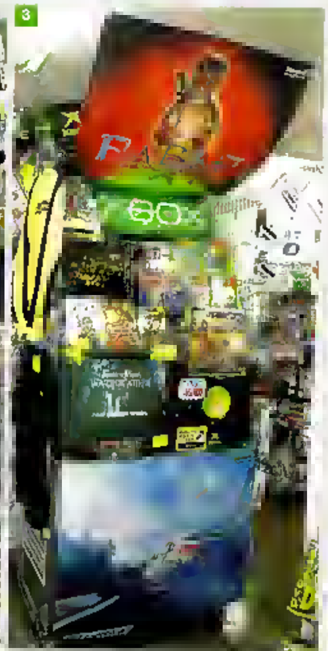


店長
鈴木博さん

当初は、ほかのお店でXbox関連商品の取り扱いが減っていくのが悔しくて、Xboxソフトを充実させていったのですが、いまはかなり売上も伸びています。Xboxユーザーには熱心な方が多くて、月に何本も購入していただいていますね。地域のXboxコミュニティーを築けているのではないかと。Xbox 360でもマニア受けのするタイトルを期待します。

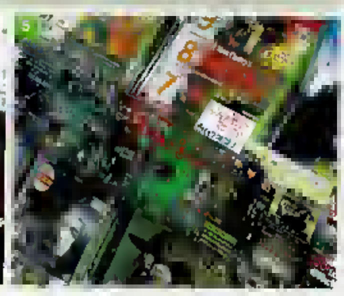






1 中古ソフトを含めて、両方の棚にXboxソフトがずらりと並ぶ。現時点で入手可能なXboxのソフトは全部網羅してある。Xboxのソフトを求めて、遠方から訪れる熱心なユーザーも多いらしい。
2 店内には試遊台を2台設置。そのときどきの話題作・期待作をプレイすることができる。
3 店長の趣味が凝らされた店内。「Xboxのソフトには良作が多いので、ゲームファンには響く作品が多い。ゲームショップの役目は、迷っているユーザーの背中を押してあげること」(鈴木氏)とのこと。
4 5 既成のPOPから、ゲーム雑誌の記事を切り抜いた紹介文まで、ゲームの魅力をアピールするアイテムが並ぶ。ゲーム好きの面目躍如といった感じ。気になるXbox 360については、「ソフトラインアップを見ても、成功する条件は整っていると思います。下位互換が実現できたところも大きいですね。あとは、価格かな……。"値下げはしません宣言"をするくらいの勢いで、しっかりとした値付けを希望します。その一方で、マニアも見捨てないでほしいですね(笑)」(鈴木氏)と期待も高い!





鈴木店長のオススメXboxソフトTOP3

1位 『メタルウルフカオス』(フロム・ソフトウェア)
芸術にまで昇華した究極の破壊表現がここにあります。まさに、これぞXbox魂!! ちなみに、秘書官ジョディが私のタイプです♥(奥さん、ごめんなさい!)

2位 『Fable』(マイクロソフト)
善と悪、それぞれ違ったプレイが新鮮でした。悪行を重ねたときは、自分でも知らなかった、自身の意外な一面を垣間見ることもできたり……。

3位 『Links2004』(マイクロソフト)
言葉の壁がネックになるワーコレですが、こちらは英語がわからなくてもオーケー。操作をしていても非常に気持ちがよくて、爽快感バツグンです!

北米版 オススメXboxソフトTOP3

1位 「トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン2」(北米版リージョンフリー)
三人称視点も加わり遊びやすくなりましたが、緊張感は変わらず、まさに戦場!!

2位 「DOOM3」(北米版リージョンフリー・アジア版)
家庭用最高の映像に圧倒! 暗闇からの唸り声、足音にビクビクしっぱなし!!

3位 「TOCA Race Driver2」(北米版のみ)
ナンバーワンのレースゲームと言われる本作。矢継ぎ早なレースシーンに脱帽。



店舗案内 ロムハウス志木店

埼玉県新座市東北2-30-16
ACCESS■東武東上線志木駅南口・下車1分
TEL■048・474・4533
営業時間■午前10時〜午後11時(年中無休)

あとがき拡大版

Xboxに積極的な、全国のゲームショップを紹介していくこのコーナー。いろいろなお店を取材していて気が付くのは、根底に共通している'Xboxへの思い入れ'。今回伺ったロムハウス志木店は、そんな思い入れを象徴するお店だと言える。さて、本コーナーがリンクしていた Xbox公式サイトの記事はリニューアルのためしばらくお休み。しばらくひとり立ちする本コーナーでは、あなたの近くのXbox優良ゲームショップの情報を募集。自薦他薦を問わないので、右のあて先までどしどしお便りを。採用者にはお好きなゲームソフトを贈呈。

〒102-8431
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「XboxイチオシSHOP」係まで

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とはファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

夏休みこそゲームをじっくりとプレイするには絶好の時期！　ということで今回は、8月発売のファミチョイタイトルをいち早くお見せしちゃいます。7月発売のタイトルも週刊ファミ通、ファミ通PS2で攻略中!!

8月発売のファミチョイタイトルも大充実!!

8/4 発売予定　グランディアⅢ

少年の夢を描いた壮大な冒険物語!!

大空に夢をはせる少年，ユウキが主人公の冒険活劇RPG。リアルタイムで進行するバトルや，仲間と会話ができる"食事システム"など，シリーズでおなじみのシステムも健在。8月5日に発売される週刊ファミ通8月19日号とファミ通PS2 8月26日号では，どちらも小冊子で大ボリュームの攻略記事を掲載。ソフトと同時に攻略ムックも発売！



↑IPバトルは行動順を争う戦いだ。その真髄を攻略記事で解説するぞ！

8/4 発売予定　サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～

自身に秘められた謎を解き明かせ！

シミュレーションRPGからアクションRPGに変貌を遂げた本作だが，シリーズおなじみの召喚術は健在。召喚術は戦闘に使うだけでなく、フィールド上に設置された仕掛けを解くためにも使用するのだ。攻略は週刊ファミ通，ファミ通PS2ともに次週発売号からスタート。システムを解説しつつ，マップや召喚術のリストも掲載していくぞ。



↑失ってしまった記憶の謎を解くため，主人公は冒険の旅に出る。

8/4 発売予定　アーマード・コア ラストレイヴン

キミは24時間生き残ることができるか!?

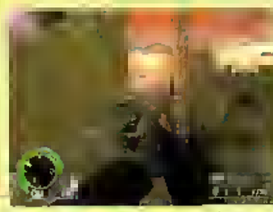


↑本作のテーマは生と死。生き残りを賭けた戦いが待っている！

24時間という限られた時間の中で、人型メカ，"AC"を操る傭兵，レイヴンたちの最期の戦いがくり広げられる！『アーマード・コア ラストレイヴン』は，シリーズの中でも屈指の選択肢の多さを誇る。無数の選択肢によって，用意された6つのエンディングを毎回新鮮な感覚で味わえるぞ。週刊ファミ通，ファミ通PS2とも次週発売号から攻略！

8/11 発売予定　メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲

過酷なヨーロッパ戦線を戦い抜け！



↑本作では仲間と連携して作戦に参加することが可能になったぞ。

一兵卒となって第二次世界大戦を戦っていく，『メダル オブ オナー』シリーズの最新作。本作には広大なステージマップが用意されており，同時に発生する多彩なミッションに挑んでいくことになるのだ。週刊ファミ通8月26日・9月2日合併号からは攻略がスタート！ステージマップとともに、ミッションの攻略法をお届けしていくぞ!!

8/25 発売予定　テイルズ オブ レジェンディア

"遺跡船"を巡って多くの想いが錯綜する

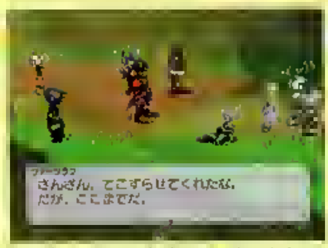
アクション性のある戦闘と，個性豊かなキャラクターたちが織り成す深いテーマを持つドラマが特徴の，人気シリーズ最新作。戦闘にシリーズ初の"投げ"や"我流奥義"の概念が導入されるなど，従来より進化した部分も多く、要注目だ。



↑主人公が剣士ではないのもシリーズ初。



↑全員回復の"料理"はパンを焼く形に。



↑主人公の妹は，偉大な巫術士の末裔として狙われることになるのだ……。

PR

7/7 発売

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
セガ 8190円[税込](ショータイムBOX(限定版)は14700円[税込])
ドラマ　アドベンチャー・シミュレーション
要400キロバイト　12歳以上対象
総合プロデューサー：広井王子

発売中の週刊ファミ通8月12日号では、第3話後編を徹底攻略。全LIPS＆イベント、魔人たちとの戦いかたはもちろん、ステキなプレゼントも用意！　次号からは毎号1話ずつ攻略。読めば、重要なものから些細なイベントまで、スッキリクッキリわかる！



←キャラクターごとの正しい接しかたを完璧に伝授するぞ。

7/14 発売

実況パワフルプロ野球12

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
コナミ 7329円[税込]
野球 育成　アクション・シミュレーション
要1060キロバイト　全年齢対象
制作パワプロプロダクション
PlayStation BB Unit、ネットワークアダプター対応

ニンテンドーゲームキューブ GC 8センチ光ディスク
コナミ 7329円[税込]
野球 育成　アクション シミュレーション
要127ブロック　全年齢対象
制作パワプロプロダクション

本誌「パワプロ」班が総力を挙げてお届けする攻略ガイドはまだまだ続く！　8月5日に発売される週刊ファミ通8月19日号＆ファミ通PS2 8月26日号では、アカデミー編B組、C組の選手育成ガイドを掲載。さらに週刊ファミ通8月26日・9月2日合併号では、特大ページの小冊子を予定。街の秘密からイベントリストまで、まさに必読の内容だぞ！

7/14 発売

サルゲッチュ3

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン 6090円[税込]
コミカル　アクション
要370キロバイト　全年齢対象
ドルビープロロジックII対応
プロデューサー：太田道仁



➡新しい変身能力もバッチリ公開するぞ！　踊れ踊れ～♪

週刊ファミ通8月19日号から、ゲームの殿堂で攻略が始まりマース。1度ゲームをクリアーした人も、達成率100パーセントを目指して再ゲッチュ！　レアサルの情報公開のほか、「メサルギア」攻略はついに終盤のクライマックスに突入だ！

7/28 発売

プロ野球チームをつくろう！3

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
セガ 7140円[税込]
野球・育成　シミュレーション
要1235キロバイト　全年齢対象
プロデューサー：瀬川隆哉、ディレクター：馬場保仁



➡試合の采配から人事・経営まで、球団トップは忙しいぞ。

週刊ファミ通8月12日号から、いよいよ攻略記事がスタート！　『やきゅつく』初心者から経験者までフォローする。役立つデータや球団運営のコツ、プレイリポートなどが満載！　ファミ通PS2でも8月26日号からバシッと攻略開始だ！

7/28 発売

第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
バンプレスト 8379円[税込]
アニメ・ロボット　シミュレーション・RPG
要332キロバイト　12歳以上推奨
プロデューサー：寺田貴信

週刊ファミ通8月12日号では、豪華32ページ小冊子で各主人公の第6話までを攻略中。ファミ通PS2は8月26日号から攻略スタート！　そしてファミ通WaveDVD9月号では、寺田貴信氏、水木一郎氏のスペシャル対談を収録。いずれも必見！



←最強の攻略で究極の戦いをバッチリフォローするぜ!!

7/28 発売

零～刺青の聲～

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
テクモ 7140円[税込]
ホラー　アクション アドベンチャー
要390キロバイト　15歳以上対象
プロデューサー：柴田誠

週刊ファミ通8月12日号から攻略開始！　ほかでは読めない濃密な情報が満載!!　アイテムの入手場所や浮遊霊の出現位置がひと目でわかるマップとともに、一ノ刻から三ノ刻までを徹底攻略中!!　次号では、六ノ刻までを攻略する予定だ。



←もっとも気になる撮影ポイントの稼ぎかたもバッチリ！

8月以降も注目作が続々とラインアップ!!

発売予定	タイトル	メーカー	価格	機種
8月4日発売予定	グランディアIII	スクウェア・エニックス	7980円[税込]	PS2
8月4日発売予定	サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～	バンプレスト	7140円[税込]	PS2
8月4日発売予定	アーマード・コア ラストレイヴン	フロム・ソフトウェア	7140円[税込]	PS2
8月11日発売予定	メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲	エレクトロニック・アーツ	7140円[税込]	PS2/GC
8月25日発売予定	テイルズ オブ レジェンディア	ナムコ	7140円[税込]	PS2
9月15日発売予定	真・三國無双4 猛将伝	コーエー	4494円[税込](「プレミアムパック」は9240円[税別]、「TREASURE BOX」は10290円[税別])	PS2
10月13日発売予定	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	スクウェア・エニックス	7140円[税込]	PS2
10月27日発売予定	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
10月発売予定	忍道 戒	スパイク	価格未定	PS2
2005年発売予定	モンスターハンター ポータブル	カプコン	価格未定	PSP
2005年発売予定	The Legend of Zelda(仮題)	任天堂	価格未定	GC
2005年度発売予定	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
今冬発売予定	ファンタシースターユニバース	セガ	価格未定	PS2
今冬発売予定	デッドオアアライブ4	テクモ	価格未定	Xbox 360
発売日未定	デビルサマナー 葛葉ライドウ(仮題)	アトラス	価格未定	PS2
発売日未定	バイオハザード5	カプコン	価格未定	PS3/Xbox 360
発売日未定	モンスターハンター2	カプコン	価格未定	PS2

豪華絢爛17タイトル！　話題作が目白押し!!

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 帯光店/ポスフール 乙部店/
ポスフール 高広店/ポスフール 北見店/
ポスフール 旧道店/ポスフール 為山店/
ポスフール 野苅店/ポスフール 室蘭店/
苫市店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 横崎店/八戸店/三沢店
ないけ堂 駅前店/土手町店/中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルファロー 横手イティ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ファミシティピマ サンフェスタ店
ゆにこん堂 本荘支店
■岩手県
COMG! 盛岡国サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/鳥屋イハス店/岩沼店/
[illegible]店/[illegible]町店/はっぴい店/古川店/
大和町店
TVハニップ 仙台店
ベスト電器 ヤオチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルファロー米沢サティ店
ウキウキ電気館 鶴岡駅前店/天童ヤマザワ店/
山形大学前店/山形西バイパス店
シーガル 十日町店/米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店/春日町店
■福島県
マイラ書籍 ドキドキ冒険島 会津店
一休さん 南トリヨグリーンモール店/
ビルファロー 会津サティ店/
ビルファロー いわき日サティ店/
ベイシア 郡山店/ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
TVゲームショップアーク21 [illegible]サティ店
ブックトマト 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店/
ベイシア 新潟[illegible]店
スムダッシュ
COMG! 燕川店/[illegible]川店/小千谷店/
亀田店/空港通り店/中出店/五泉店/小出店/
三条四日町店/新発田店/水原店/出雲崎店/
中島店/長岡店/新津さつき野店/見附店/
六日町店/白根店
ホームエンプティステーション 長岡店
マジカルガーデン 柏崎店/新潟空港通り店
マジカルステーション 加茂店/三条ピア店/
白根店/東三条店/燕店
コメヤ 長岡大島店/長岡[illegible]店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
マピアランド 飯田店/駒ヶ根店
一休さん ビルマロー 飯田サティ店/
ビルファロー [illegible]サティ店/ベイシア 佐久山店/
ベイシア 更埴店/ベイシア 中野店/
ベイシア 長野店/ベイシア [illegible]店
エイチン 大町店/飯田店/飯田インター店/
下諏訪店/穂高インター店/松本なぎさ店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス マップルライン店
TM 伊那店
メジマ 長野店
ブックハウスTM 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 前橋店/ベイシア 安中店/
ベイシア 伊勢崎店/ベイシア 大間々店/
ベイシア 尾島店/ベイシア 渋川店/
ベイシア 渋川こもち店/
ベイシア 高崎モール店/ベイシア 富岡店/
ベイシア 前橋店/ベイシア 前橋モール店/
ベイシア 藤岡店/ベイシア 吉井店
ウウム 太田店/太田駅前店
GAMECITY100! 前橋店
タイムクリップ 桐生店/安中店/上前橋店/
新高崎店/渋川中央店/高崎店/岡屋町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文具堂書店 相生店/伊勢崎店/大川店/
太田店/大胡店/大間々店/笠懸店/沖見店/
上大田店/上中居店/上中居店/上福島店/
西宮野店/小出店/小泉町店/境町店/
新前橋店/前橋店/前橋南店/玉村店/
館林店/藤岡店/前橋西店/田沼店/富岡店/
行幸田店/吉井店
ヤマダ電機 リングス前橋店
ゆうあいらんど ドキドキ冒険島 箕町店
■栃木県
あおい書店 ドキドキ冒険島 足利店
一休さん ベイシア 大田原店/ベイシア 烏山店/
ベイシア 黒磯店/ベイシア 真岡店/
ベイシア 矢板店
クフム 足利店/足利駅南店
三国堂 今市店/烏山店
イシユウドウ 大田原
タイムクリップ 太平店/佐野店
ブックランドアレックス
文具堂書店 足利店/八幡店
■茨城県
石毛ビッキオトーイ
一休さん ベイシア 神栖店/ベイシア 下館店/
ベイシア 玉造店
Jack 鉾ヶ崎店
トイズ・れん 古河店

TVハニップ 神立店
ブックトマト 下館店
U・らんど 結城店
■埼玉県
一休さん ベイシア [illegible]店
ベイシア 羽生北店/丸広 入間店/
丸広 上尾店/丸広 川越店/丸広 坂戸店/
丸広 東松山店/丸広 飯能店
エブリティ 上尾店
旭屋書店 BOOK新座店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 春日部店/上福岡店/
八潮店/南浦和店
ゲーム天国 草加店
ゲームギャートピエロ
さくらや 浦和西口駅前店/大宮東口駅前店
タイムクリップ 本庄早稲田店
ドキドキ冒険島 大井町店/東川口店
ノジマ 越谷店/大宮店/朝霞店/所沢北店/
NEW上尾店/鶴瀬店/三芳店/吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店/入間店/
春日部店/川越的場店/北坂戸店/行田店/
鴻巣店/坂戸店/鶴ヶ島店/狭山台店/
草加店/千間台店/加須店/秩父店/
所沢店/所沢店/坂戸店/東松山店/
深谷店/ふじみ野店/本川越店/吉川店
文真堂書店 熊谷店/狭山入間店/武蔵野店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 西武ドーム店
ミルキー2 草加店
ミルキー3 草加店
■東京都
ゲーム 新橋店/駒込店/赤羽店
AZ Market 新橋店/立川店
おもちゃの宝島
カディスコ コヤマ 新小岩店
さくらや TVゲームフロア
キムラヤ 町田店
星野書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店/立川店/本店2号館/
町田店
ゲームヤマズ 西武新宿店
ゲームステーション 後楽店/錦糸町店/
カノ[illegible]店/カノ港南口店
GAMES マーケ
コヤマ 押上店
さくらや 池袋東口店/渋谷駅前店/
新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/
新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/
町田[illegible]北口店
マンジワー
ジーエマン 石神井公園店/富士見台店
スーパー2番館
セキド [illegible]店 ゲーム売場
ソフトランド Duck 平石大店
ソフトランド GARAGE 新小山店
ソフトランド ぶんぶん 西多摩店
大盛堂 石神井店/玉川店
TVハニップ 赤羽店/蒲田店
東武百貨店 池袋店7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 亀有店
メーサイト 調布駅前店/富士見台店
ノジマ 秋川店/[illegible]店/[illegible]マルイ店/
[illegible]店/[illegible]店/NEW[illegible]デジタル館/
NEW[illegible]店/八王子[illegible]店/
マルイファミリー国分寺店
ハチスケ 大森店/蒲田店/多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店/池袋東口駅前店/
新宿東口店/赤坂見附店/新宿東口店/
有楽町店/渋谷東口店/立川店/有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 狛江店/青梅店/
成増店/ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店/光が丘公園店
ファミコンワールドばあ 前橋店/大塚店/
亀戸店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ペニーレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 町屋店/大山店/[illegible]店
マジカルステーション FKI[illegible]小山店
マックスエンターテイメント シミズ玩具
前橋店/大井町店
ミナクワールド 松原店/[illegible]店
ものたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口大ガード店/
新宿西口本店/新宿東口駅前店/八王子店/
マルチメディア吉祥寺店/
マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
マジネマク 市川店
一休さん ベイシア 旭川店/ベイシア 茂原店
わらしこのあつまりや
GAME!ちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キャロ
ディスクユニオン ビック 柏店
ドキドキ冒険島 本八幡店/松戸店
ビックカメラ 柏店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 成田店
モトアワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん ビルファロー 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店/上大岡店/
[illegible]店/下永谷店/[illegible]店/[illegible]店/
三ツ境店
コンプアーク 横須賀店

さくらや 相模大野店
ソフトランド BOSTON 藤沢店
ソフトランド GARAGE 新横浜店/鶴見店
ソフトランド ぶんぶん 大和山店/[illegible]店/
向ヶ丘店/元住吉店
ディスクユニオン ピュウ 湘南辻堂店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&リフェティー ピース
TVハニップ 相模大野店
テレビっ子 あざみ野店/戸塚店
トイ&ホビー サガミ
トイザマラ 相武台店/[illegible]店/大和店
ドキドキ冒険島 西ヶ[illegible]店/平塚店
ノジマ 愛川店/伊勢原店/厚木店/海老名店/
茅ヶ崎店/相模原店/秦野店/湘南台店/
相模大野店/茅ヶ崎店/東名川崎店/
NEW[illegible]台店/NEW[illegible]店/NEW平塚店/
神奈店/横浜店/湘南店
ビックカメラ 藤沢店/横浜西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 [illegible]店
ファミコンプラザ ジャイス
ブックオフ 724
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店/
マックさがみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン 中名店/
[illegible]店
メディアボックス 青葉台店/川崎長沢店/
相模大野店/十日市場店/東戸塚店/
藤沢六会店
横浜ランドマーク TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店/
[illegible]駅前店/横浜駅前店
ロムハウス [illegible]店/宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチメセ
おもちゃのマルちゃん
チャチャ 山口店
ノジマ 甲府店/昭和店/富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポット 清水店/富士店
ゲームショップぴる まがりかね本店
TVゲームショップ ドラゴンキャッスル
スーパーコンプマート 浜松店
テレコムランド 伊豆長岡店
ノジマ 西東店/袋井店/長町店/掛川店/
北浜店/静岡店/藤枝店/沼津店/富士店/
島田店
PARADE 吉川店/浜松店/[illegible]川合店/
西伊豆店/浜北店/磐田店/袋井店/富山店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 吉田店/佐鳴台店/高丘店/
自由店/本郷店
ホビヨン 富川店/富士店
マジカルガーデン グロスマミュゼ浜松店/
清水店/千代田店/浜松駅前店
メディアボックス 吉川店/西[illegible]店/[illegible]店/
島田店/沼津店/沼津サコー通り店/
[illegible]店/[illegible]店/富士吉店/[illegible]/富士吉店/
富士八幡町店/三島北店
人形文庫 新戸店/三島店/下土狩店/本店
■愛知県
一休さん [illegible]店/犬山店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/
ビルファロー 春日井サティ店/
ベイシア 名古屋みなと店
エイデン 下山店/安城店/
岡崎ボールシティ店/小田井ワンダー店/
鳥久山店/春日井店/瀬戸店/
小牧インター店/[illegible]下店/[illegible]店/[illegible]店/
千音寺アズパーク店/
東山シャンピアポート店/[illegible]店/[illegible]店/
知多店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/本店1F/
チャマブ大[illegible]店
お宝鑑定 横須賀店/尾西店
オタッキー 新瑞橋店/[illegible]店/平針ヶ丘店/
中村公園店/平安通店/六番町店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの店 ブレーメン
GROOVE! 岡山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション 64ビット EAST/WEST
ゲーム戦場 一宮店/[illegible]店/小牧店/
[illegible]店/[illegible]店
コンプマート 名古屋店/向山店
ザブザブ 半田店
スーパーコンプマート 大須 メカフウジ/
岡崎セリビ/刈谷店
セシル 尾西店
ダンシングベア 一宮店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]ヶ丘店
ディスパ 東岡店
TVゲーム マジタ
■岐阜
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコン 上和田店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ふぁみーず 中川店
ファミーズ 瑞穂比店/[illegible]店/大曽根店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/西尾店/
平針インター店/[illegible]店/名港店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ [illegible]店/[illegible]店
ホームエキスポ 一宮店/[illegible]店
MAG MART [illegible]店/一宮店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
マジカル 黒川店/西尾店
マジカルガーデン 石川橋店/一宮北店/

[illegible]インター店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]インター店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店/三好店/
三好ヶ丘店/[illegible]店/[illegible]/
[illegible]店/ベル
マツナカ本店
ヤマダマツワ メルサ店
■岐阜県
一休さん 清水[illegible]山店
エイデン 大垣ヘルプラザ店/各務原店/
可児店/岐阜オーキッドパーク店/関店/
高山店/多治見インター店/[illegible]店
株式会社ユーフンコーフンストア
キフヤ ピマ店
GAME SEVEN
コンプアーク 可児店/[illegible]店
ロリフーズ かがしま店/[illegible]店
ダンシングベア 高山町店
ファミコンGP
ファミコンキャッスル
ファミコンジャングル
マジカルガーデン 大垣店/[illegible]店/[illegible]店/
多治見店
マジカルステーション 各務原店/
ラロスアミュゼ[illegible]店/三重[illegible]店/
マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルファロー 四日市サティ店/
ビルファロー 津イチイ店
エイデン [illegible]イオンタウン店/[illegible]店/[illegible]店/
名張店/[illegible]店
ゲーム倉庫 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生[illegible]店/[illegible]大山田店/
鈴鹿店/四日市店
マジカルステーション 桑名店/
シャトウ桑名店/シャトウ四日市店/鈴鹿店
■奈良県
一休さん ビルファロー 西大和サティ店
遊コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃらんど 和歌山店
キャップアイ 新宮店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスケ 紀伊[illegible]店
ノムー
■滋賀県
ゲームプラザ[illegible] 堅田店
ハピネス八日市SOFT館
マジカルステーション イショップみずの
U☆BEAT 長浜店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルファロー 宇治マティ店/
ビルファロー 向日町サティ店
株式会社[illegible]
ゲーマーズ 京都店
ワウルス 大宮店/[illegible]店/上桂店/大将軍店/
[illegible]店
ファミリーイ[illegible]会社
ニュータイプ 竹店/[illegible]店
ファミコンクラブ ビ・ドーム
ファミザウルス 長岡店/山科店
マジカルガーデン 竹田川店
マジカルステーション 西万屋店
メディアショップギース 西院店
■石川県
COMG! [illegible]店/小松店
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ [illegible]店/[illegible]店/さくらい[illegible]店
三共ジョーシン [illegible]キッズランド
■富山県
GROOVE! 富山[illegible]店
ゲンキランド 富山店/[illegible]店
三共ジョーシン [illegible]ディスクピア/
pitONE[illegible]店キッズランド/
pitONE[illegible]店キッズランド
シャトル 魚津店/富山店/小杉店/
高岡[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ソフトエンターテイメント [illegible]店
ハイパーゲンキランド [illegible]店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア [illegible]店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国オカ [illegible]店
サイト玩具店 [illegible]店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店/武生店
三共ジョーシン pitONE[illegible]店キッズランド
■大阪府
a-Too 日本橋店
一休さん 枚方ビブレ店
キャッシアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップ [illegible] 出戸店
インファスフ
ドラゴンフールドクラブ 天王寺店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
なかよし 人[illegible]店/ホウィティウメラ店
ニシダヤ [illegible]店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 和泉[illegible]店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店

遊コン 高槻店
■兵庫県
ウェーブライド[illegible]
くれよん 立花店/西神中央店
フロベェー 芦屋店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ゲームショップハッピーラン
ゲームしょっぷ 写楽
ドラゴンフールドクラブ 尼崎店/加古川店/
[illegible]店/[illegible]店/土山店
POWERメディアCITY 神戸[illegible]店
ファミーズ サンフラス大[illegible]店/
サンフラス[illegible]店/サンフラス本店
ファミコンショップエル
メディアCITY [illegible]店/[illegible]店/六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド [illegible]店
遊コン 加古川店/キャスリ店/[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店
■広島県
おもちゃ・マン 福山[illegible]店
ゲームアーク 尾道店/[illegible]店/[illegible]店/
三原[illegible]店/[illegible]店
COMG! 本通店
デオデオ [illegible]店/[illegible]店/福山本店/本店
TOYSゲーム あーく
はとや タカノ[illegible]店
ファミザウルス 呉店
メディオ! [illegible]店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 [illegible]店
デオデオ [illegible]店/津山店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ! [illegible]店
遊コン 津山店
■愛媛県
デオデオ 新居浜店
ファミコンショップ[illegible] [illegible]店/[illegible]店
遊コン [illegible]店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! [illegible]店
マジカルステーション 防府店/山口大内店/
山口大学前店
■香川県
一休さん 丸亀[illegible]店
ゲームアーク 高松店/[illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店/丸亀店
ドキドキ冒険島 ウイングポート店
マジカルガーデン [illegible]店
■徳島県
[illegible]プレイ
TVゲームランドZERO [illegible]店/[illegible]店
TVハニック EAST[illegible]店
■高知県
ゲームマーク 土佐道路店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション [illegible]店/[illegible]店/
[illegible]店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイハウス
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
アーク21 [illegible]店
株式会社[illegible]
[illegible]書 [illegible]店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター [illegible]ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン [illegible]店
デオデオ 下関店/[illegible]店/八幡西店/[illegible]店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神店
ファミコンクラブBOB
ブックステーション川崎店
ブックマーケット [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ベストソフトタウン [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店
マジカルステーション 大[illegible]店/
八女インター店
メディアナイン [illegible]店/[illegible]店
有限会社[illegible]本店(OKおもちゃ[illegible]センター大[illegible]本店)
■佐賀県
アーク21 上峰イアティ店
一休さん [illegible]ビオ店
インアミ[illegible] [illegible]店
[illegible]堂 [illegible]店/[illegible]店
ファミコンハウス [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ファミコンフールド [illegible]店
マジカルガーデン [illegible]店/[illegible]店
■長崎県
ゲームショップ [illegible]
[illegible]ゲーム[illegible] 大村店/下[illegible]店/
[illegible]店/[illegible]店
ファミコンハウス [illegible]店/[illegible]店
メディアクラブ 大村店
[illegible]ING [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
■熊本県
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップ[illegible] [illegible]店/
武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノスケ[illegible]店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
[illegible]ING [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
■大分県

株式会社[illegible]
ゲームミュージアム [illegible]店
JOY-ランド 下郡本店/[illegible]店
TVチャンプ [illegible]店/[illegible]店/[illegible]店
ソフトランドジャングル 日出店/[illegible]店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 高鍋店/日向店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊敷店/川内店/
西田店/[illegible]店
がらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミサウルス 国分店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム選隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは7月20日現在のものです。

Xboxソフト発売スケジュール

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	Live	対象年齢
2005年8月発売のソフト							
4日	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	アクション	6090円	●		15
	Atari Anthology(Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	バラエティー	5040円		●	全
	Rapala Pro Fishing(Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●	●	全
25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	SNKプレイモア	アクション	5040円		●	12
	真・三國無双4	コーエー	アクション	価格未定	●		12
2005年9月発売のソフト							
29日	NINJA GAIDEN Black	テクモ	アドベンチャー	5040円	●	●	[illegible]
9月	ブラザー イン アームズ ロード トゥ ヒル サーティー	ユービーアイソフト	シューティング	価格未定	●	●	[illegible]
2005年10月発売のソフト							
27日	テクモ クラシックアーケード	テクモ	バラエティー	3990円			[illegible]
10月	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ	ユービーアイソフト	アクション	7140円			15
2005年11月発売のソフト							
2日	ビートダウン	カプコン	アクション	価格未定			[illegible]
2005年発売のソフト							
2005年秋	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス ロックダウン	ユービーアイソフト	シューティング	価格未定	●	●	[illegible]
今冬発売のソフト							
	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	セガ	アドベンチャー	価格未定			[illegible]
発売日未定のソフト							
	コール オブ デューティ:ファイネスト アワー	カプコン	アクション	7140円	●	●	[illegible]
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定			[illegible]
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定			[illegible]

Xbox 360ソフト発売スケジュール

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	Live	対象年齢
2005年発売予定のソフト							
2005年冬	フレームシティ	ナムコ	アクション	価格未定			[illegible]
2005年末	【eM】-eNCHANT arM-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定		●	[illegible]
2005年末	Xbox 360	マイクロソフト	本体	価格未定	—	—	—
今冬発売予定のソフト							
	フールドエアフォース(仮題)	タイトー	アドベンチャ	価格未定			[illegible]
	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	格闘アクション	価格未定		●	[illegible]
	レッスル キングダム	ユークス	スポーツ	価格未定			[illegible]
発売日未定のソフト							
	TEST DRIVE Unlimited	アタリ	レース	価格未定		●	[illegible]
	T4(仮題)	アリカ	パズル	価格未定			[illegible]
	NBA LIVE 06 (仮題)	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	価格未定			[illegible]
	FIFA 06 (仮題)	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	価格未定			[illegible]
	NEED FOR SPEED MOST WANTED (仮題)	エレクトロニック・アーツ	レース	価格未定			[illegible]
	デッド ライジング	カプコン	アクション	価格未定			[illegible]
	バイオハザード 5	カプコン	アドベンチャー	価格未定			[illegible]
	首都高バトル(仮題)	元気	レース	価格未定			[illegible]
	ウィニングイレブンシリーズ(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定			[illegible]
	プロ野球スピリッツ(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定			[illegible]
	ランブルローズ ダブルエックス(仮題)	コナミ	スポーツ	価格未定		●	[illegible]
	真・三國無双4 Special(仮題)	コーエー	アクション	価格未定			[illegible]
	オペレーション・ダークネス(仮題)	サクセス	シミュレーションRPG	価格未定			[illegible]
	ファイナルファンタジーXI	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定		●	[illegible]
	クロムハウンズ	セガ	アクション	価格未定		●	[illegible]
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	アクション	価格未定			[illegible]
	新RPG(仮題)	ナムコ	RPG	価格未定			[illegible]
	LOVE FOOTBALL(仮題)	ナムコ	スポーツ	価格未定			[illegible]
	リッジレーサー6	ナムコ	レース	価格未定			[illegible]
	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	ハドソン	RPG	価格未定			[illegible]
	機動戦士ガンダム(仮題)	バンダイ	未定	価格未定			[illegible]
	エブリパーティ	マイクロソフト	バラエティー	価格未定		●	[illegible]
	カメオ:エレメンツ オブ パワー(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	[illegible]
	ギアーズ オブ ウォー	マイクロソフト	未定	価格未定	●		[illegible]
	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		[illegible]
	パーフェクトダーク ゼロ	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●	●	[illegible]
	ブルードラゴン	マイクロソフト	RPG	価格未定			[illegible]
	PGR-プロジェクトゴッサムレーシング3-	マイクロソフト	レース	価格未定			[illegible]
	ロストオデッセイ	マイクロソフト	RPG	価格未定			[illegible]
	ゴーストリコン:アドバンスウォーファイター(仮題)	ユービーアイソフト	シューティング	価格未定			[illegible]

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

編集後記

●先日、まえの会社で苦楽をともにした連中で飲み会を開催。7年ぶりなやつもいたが、みんな変わってないね。意外なつながりもあったりでおもしろかった。また飲もう！　(ムネタツ)

●我が愛する横浜FCに、キングカズがキター！　涙出るほどうれしい。キングとエースの2トップって、夢のよう。来季、ぜひJ1に連れて行ってください！　行くぜ三ツ沢！（加藤@吉田君どうも！）

●今回『ダブルスティール2nd』の攻略を掲載したわけだが、なるべくならまずは自分の力でゴールドを狙ってほしいなぁ。（8月4日からはひさびさXbox Liveで世界一を目指す予定のノリック）

●新調したソファが快適で、毎晩ゲームがススム、ススム（くん）。『GENJI』で遊んでたら『源平討魔伝』がやりたくなり、ひっぱり出してクリアーとか、そんな感じの夏の夜！　(え)

●なぜか「スターウォーズ3」とか観る気が起きず、「逆境ナイン」とかに行ってしまいます。自分は"絶対おもしろい"モノに興味が薄いようです。いまは「クロマティ高校」に期待です。(山)

●来月発売の「Mr.Boo」DVD-BOXを買うべきか迷っております。広川太一郎氏の"超"吹き替え収録！　……欲しい。でも、BOXを買うほどか？　ほどだろ！　ホントに!?　(いのふえ)

●『脳を鍛える大人のDSトレーニング』のCMを見て本体ごと購入。「顔はわかるのに名前は思い出せないことありませんか？」って自覚症状ありまくりなわけで。毎日鍛えてます。(新)

●校了間際の深夜の編集部でひとり——ぼくは待っていました。何を待っていたかって？　原稿を書くやる気が湧くのをですよ!!　自分自身ほど御し難いものはないと改めて実感!!（古屋）

●浦和レッズのエメルソン選手がカタールへ移籍！　さようならエメ、いままでありがとう。これからの浦和は、初A代表入りを果たした田中達也に期待。カモンスーパー達也！（江野本）

やり込みグランプリ2005 開催中

毎月、やり込み委員が選定した優秀作品は、グランプリエントリー作品としてファミ通各誌で紹介し、5000ガバスか5000円分の商品券を贈呈。その中から、さらに年間最優秀作品に選ばれると、豪華賞品と賞状を授与！

応募のきまり

やり込み映像作品（VHSかDV、DVD-R）とその説明レポート、必要事項（郵便番号と住所氏名年齢電話番号、ガバスと商品券のどちらをご希望か）を同封して、下記のあて先までお送りください。

※応募作品は返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。
※応募作品は未発表の作品に限らさせていただきます。他社においてすでに公表された作品、第三者が権利を保有している作品については、選外とさせていただきます。
※受賞作品に関する著作権、その他の権利はすべてエンターブレインに帰属するものとします。
※2005年1月6日以降に到着した作品も対象となります。

結果発表：2006年3月ごろ、ファミ通グループ各誌にて
応募採用期間：2006年1月5日到着分まで

【セブンアンドワイによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

セブンアンドワイ・アドレス　http://www.7andy.jp



ファミ通Xbox 2005年10月号は——
8月30日(火)発売
Xbox 360の発売までノンストップ。『DOA4』など期待作の乱れ打ち！
予価630円［税込］

ファミ通Xboxオフィシャルサイト http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、応募、各記事に対するご意見など、すべてのあて先は下記まで
〒102-8431
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部『○○○○○』係

Staff of Famitsu Xbox

■発行人：浜村弘一
■編集人：野田 稔
■編集長：松井宗達　■アートディレクター：山本和幸
■編集スタッフ：加藤政樹／鈴木娩康／遠藤営昭／大塚英行／目黒桐／笠井正彦／新井琢大／稲葉智秋
田口輝之／古屋陽一／江野本昭子　■制作スタッフ：井上圭司／池田太郎
■フォトグラフ：スタジオT　■進行：川合昇／庄野杏／原田昇／釜下章紀
■編集協力：石井ぜんじ／井尻鳴史／香洲菲色／閃凰／北村孝和／齋藤かよこ／佐藤大作／佐藤ポン
嶋原盛之／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚位一／丸谷健太／みかきみかこ／百瀬盆
■制作協力：MdNコーポレーション／風岡新吾／北山貴代／クリエイティブレ[illegible]
デザインファクトリー・IN（石橋幸太、高橋直行）／プラティパス（西田佳子、並沢夏彦、小田原信晃）
山内大助／One or Eight
■広告営業：功刀秀樹／水木九州男／瀬川朗広／春宗樹／安部秀一／梅山達夫／西柳正人／蔭下和巳／高橋利恵
田山麻子／樋口尚子／梅田勝美
■雑誌営業：酒井朋春／宮前秀晃／中村宣忠／原原洋祐　■制作調査：青木孝道
■マーケティング：上床光信／菊池隆司／塩沢彰　■海外特派員：みちよ・パティロ

エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる! 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『NINJA GAIDEN Black』



発売元：テクモ
ジャンル：アクション

←あの硬派アクションゲームの傑作が、前作より遥かにパワーアップ!

3名

2 ゲームソフト『プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ』



発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：アクション

←あの名作がXboxで蘇る。滑らか&難解アクションに熱くなれ。

3名

3 ゲームソフト『Sudeki～千年の暁の物語～』

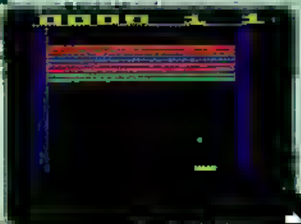


発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

←XboxでRPGを楽しもう。今回はTシャツとセットでプレゼント。

3名

4 ゲームソフト『Atari Anthology』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：バラエティー

←アタリの名作をピックアップ。合計85タイトルも収録されているぞ。

3名

5 ゲームソフト『Rapala Pro Fishing』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：スポーツ

←ひさびさの釣りゲームが登場。アメリカでバス釣りを楽しもう。

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年9月30日(金)発売のファミ通Xbox '05年11月号にて発表させていただきます。

応募締切 **8月29日(月)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 ファミ通Xboxの購読について、当てはまるものをひとつ選んでください。
1.ほとんど毎月買っている　2.たまに買う。気になる情報が掲載されているときだけ買う　3.今月号で久しぶりに買った　4.今月号ではじめて買った　5.そのほか

6 今月号で、購入の決め手となった理由について、当てはまるものをひとつ選んで答えてください。
1.ほとんど毎号買っているから、中身はあまり気にしない　2.特別付録がおもしろそうだったから　3.いま遊んでいるゲームの攻略情報が掲載されているから　4.Xbox 360情報が欲しかったから　5.現行のXboxに関する情報が欲しかったから　6.そのほか

7 XboxおよびXbox 360で購入予定のソフトは何ですか?
表2、3からそれぞれ選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 Xbox 360で発売してほしいタイトル、シリーズ名を3つ教えてください。

9 いままで発売されたものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※景品表示法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	25	X SPECIAL：NINJA GAIDEN Black
2	New Game Cross Review	26	連載：Team NINJA FREAKS
3	連載：編集者日記	27	読者コーナー：ヤングREADER'S box
4	緊急速報Xbox 360：バイオハザード5	28	連載コラム：「Xbox」裏日記
5	緊急速報Xbox 360：エブリパーティ	29	連載コラム：フランス発Xbox事情
6	緊急速報Xbox 360：ワールドエアフォース(仮題)	30	連載コラム：テレビゲーム研究講座
7	緊急速報Xbox 360：レッスル キングダム	31	連載コラム：藤井武
8	緊急速報Xbox 360：天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	32	攻略X：Sudeki～千年の暁の物語～
9	緊急速報Xbox 360：ランブルローズ ダブルエックス(仮題)	33	攻略X：コンカー：ライブ&リローデッド
10	緊急速報Xbox 360：リッジレーサー6	34	攻略X：ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
11	緊急速報Xbox 360：ラブ フットボール(仮題)	35	攻略X：Forza Motorsport
12	特別対談：ミストウォーカー坂口氏×スクウェア・エニックス和田氏	36	攻略X：メタルスラッグ5
13	短期集中連載：Xbox 360徹底解剖	37	連載：Hey! Hey! Halo!!
14	Xbox 360 SPECIAL：DEAD OR ALIVE 4	38	連載：Phantom Dust LABORATORY
15	Xbox 360 SPECIAL：ナインティナイン・ナイツ	39	連載：ワーコレGARAGE
16	Xbox 360 SPECIAL：フレームシティ	40	連載：海外ゲームMANIAX
17	Xbox 360 SPECIAL：[eM] eNCHANT arM	41	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
18	Xbox 360 SPECIAL：デッド ライジング	42	連載：ライブアーケードジャーナル
19	Xbox 360 SPECIAL：PGR-プロジェクトゴッサムレーシング3-	43	連載：Xboxコミュニティーライフ
20	Xbox 360 SPECIAL：TEST DRIVE Unlimited	44	連載：XboxイチオシSHOP@ファミ通Xbox
21	緊急連載：プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ	45	X Schedule
22	X SPECIAL：ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	46	X Present
23	X SPECIAL：真・三國無双4	47	付録：ファミ通Xbox 360 Preview
24	X SPECIAL：ビートダウン		

表2 購入予定ソフト(Xbox)

1	Atari Anthology	8	NINJA GAIDEN Black
2	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	9	ビートダウン
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	10	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシノココロ
4	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	11	MASTER SLAVE
5	真・三國無双4	12	Rapala Pro Fishing
6	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	13	RUNE BRID
7	テクモ クラシックアーケード		

表3 購入予定ソフト(Xbox 360)

14	ウイニングイレブンシリーズ(仮題)	31	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング
15	NBA LIVE 06(仮題)	32	ナインティナイン・ナイツ
16	エブリパーティ	33	NEED FOR SPEED MOST WANTED(仮題)
17	[eM] -eNCHANT arM-	34	パーフェクトダーク ゼロ
18	カメオ：エレメンツ オブ パワー(仮題)	35	バイオハザード5
19	ギアーズ オブ ウォー	36	ファイナルファンタジーXI
20	機動戦士ガンダム(仮題)	37	FIFA 06(仮題)
21	クロムハウンズ	38	ブルードラゴン
22	ゴーストリコン：アドバンスウォーファイター(仮題)	39	フレームシティ
23	首都高バトル(仮題)	40	PGR-プロジェクトゴッサムレーシング3
24	新RPG(仮題)/ナムコ	41	プロ野球スピリッツ(仮題)
25	真・三國無双4 Special(仮題)	42	ラブ フットボール(仮題)
26	T4(仮題)	43	ランブルローズ ダブルエックス(仮題)
27	TEST DRIVE Unlimited	44	リッジレーサー6
28	DEAD OR ALIVE 4	45	レッスル キングダム
29	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)	46	ロストオデッセイ
30	デッド ライジング	47	ワールドエアフォース(仮題)

ファミ通Xbox 7月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『Sudeki～千年の暁の物語～』 北海道／吉田誠平　大阪府／新矢洋士　福岡県／市川浩二
②ゲームソフト『カプコンファイティングジャム』 埼玉県／菅原崇　石川県／米澤哲大　香川県／濱田政明
③ゲームソフト『Forza Motorsport』 宮城県／佐藤伸治　新潟県／長谷川洋大　東京都／河野真彦
④ゲームソフト『スパイクアウト バトルストリート』 東京都／鈴木誠　岡山県／浅野貴弘　広島県／神原文明
⑤ゲームグッズ『レッド・デッド・リボルバー』バンダナ 長野県／宮原依利　静岡県／川田紀昭　愛知県／中内亮 (以上敬称略)



10人中9人が、初心者として入学する。
10人中9人が、プロとして卒業する。
入学時の初心者率：93.2%
卒業時の就職率：87.6%
就職実績：スクウェア・エニックス、コナミ、カプコン、ナムコ、テクモ、ハドソン、セガ、アトラス、コーエー、バンプレソフト、フロム・ソフトウェア、ソニー・コンピュータエンタテインメント、エンターブレイン、その他多数
さあ、バンタンからゲーム・アニメ業界へ！
ゲームグラフィッカー
ゲームプランナー
プログラマー
ライター
アニメーター
作品／新井
2005年 ゲームグラフィッカー
初心者でもゲーム・アニメ業界へ
しっかりナビゲートする22のサポートシステム！
詳しくは、パンフレットで確かめてみよう。
着メロプレゼント！
かんたんメール請求 空メールを送信
nfm57@vntn.jp
※ドメイン指定設定は解除してください。
ホームページ http://ga.vvi.tv フリーダイヤル 0120-51-0505
※上記ホームページ・フリーダイヤルからも請求いただけます。
有名プロクリエイターと一緒に、熱い制作体験をしよう！
05 バンタンサマーセミナー開催！
7月31日（日）～8月14日（日）開催！ ゲームコース アニメコース
ゲーム・アニメ業界へ高い就職実績を誇るクリエイティブスクール
Vantan バンタンビジュアル研究所【ゲーム&アニメ学部】
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-1-5
0120-51-0505 ホームページ

ファミ通Xbox
2005 SEP. 9月号
特別定価630円
本体600円



FAMITSU-Xbox
2005 SEP. 9月号
平成17年9月1日発行
発行 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 TEL(0570)060-555(代表)
enterbrain
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
雑誌07885-09
4910078850956
00600